

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

O Jornalismo em Quadrinhos na Internet:
as reportagens gráfico-sequenciais
do *site Cartoon Movement*

Ariel Lara de Oliveira

Porto Alegre, março de 2015.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

**O Jornalismo em Quadrinhos na Internet:
as reportagens gráfico-sequencias do *site Cartoon Movement***

Ariel Lara de Oliveira

Dissertação de Mestrado apresentada
como requisito parcial para obtenção do
título de Mestre

Orientador
Dr^a Ana Cláudia Gruszynski

Porto Alegre, março de 2015.

Oliveira, Ariel Lara de

O Jornalismo em Quadrinhos na Internet: as reportagens gráfico-sequenciais do site Cartoon Movement / Ariel Lara de Oliveira. -- 2015.

166 f.

Orientadora: Ana Cláudia Gruszynski.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2015.

1. jornalismo. 2. quadrinhos. 3. jornalismo em quadrinhos. 4. jornalismo digital. 5. webcomics. I. Gruszynski, Ana Cláudia, orient. II. Título.

ARIEL LARA DE OLIVEIRA

O Jornalismo em Quadrinhos na Internet: as reportagens gráfico-sequenciais do *site Cartoon Movement*

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS).

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a Ana Cláudia Gruszynski – UFRGS (Orientadora)

Prof^a. Dr^a. Elaine Barros Indrusiak – UFRGS

Prof^a. Dr^a. Sandra Pereira Gonçalves - UFRGS

Prof^a. Dr^a. Aline do Amaral Garcia Strelow - UFRGS

Aprovada em 11 de março de 2015.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Ana, pela orientação, desde a graduação, nos mais diversos sentidos
às professoras da banca, Aline, Elaine e Sandra, pela participação
aos outros professores, todos, pelas colaborações, na pesquisa e fora dela
aos colegas do LEAD, pelas discussões, acadêmicas ou não
à minha família e aos meus amigos, por estarem lá quando eu não estava
Agradeço ao Fernando, por tudo, sempre

Meu campo também
Entre canções e poemas
Foi plantado

おれが田も唄の序に植りけり

小林 一茶

Kobayashi Issa, 1815

OLIVEIRA, Ariel Lara de. **O Jornalismo em Quadrinhos na Internet**: as reportagens gráfico-sequenciais do *site* Cartoon Movement, 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

RESUMO

O Jornalismo em Quadrinhos (JQ) é uma forma relativamente recente de se fazer jornalismo, no entanto tem tradição e configuração próprias. A internet expande as possibilidades de produção e publicação do JQ, de modo que, no meio virtual, essas iniciativas se multiplicam. Essa pesquisa tem o objetivo de identificar e analisar os elementos que caracterizam o jornalismo em quadrinhos na *web* através da experiência do *site* *Cartoon Movement* – um portal internacional, colaborativo e independente que publica cartuns políticos e jornalismo em quadrinhos. Para apreender o *site* de forma mais completa, nossa análise se configura em três esferas: institucional, comercial e editorial. Para as duas primeiras, analisamos as principais seções com conteúdo não-jornalístico (*Home, Newsroom, Cartoons, Comics e Projects*); para a terceira, estabelecemos um corpus para a análise de conteúdo a partir das reportagens em quadrinhos publicadas pelo CM. Nossos achados indicam que as principais características encontradas em nosso objeto - autonomia, defesa dos valores do jornalismo, multiplicidade de vozes, colaboração e internacionalização - são possibilitadas pela relação interdependente entre as esferas institucional, comercial e editorial na organização do *site*.

Palavras-chave:

Jornalismo. Quadrinhos. Jornalismo em Quadrinhos. Jornalismo Digital. Webcomics.

OLIVEIRA, Ariel Lara de. **O Jornalismo em Quadrinhos na Internet**: as reportagens gráfico-sequenciais do *site* Cartoon Movement, 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

ABSTRACT

Comics Journalism (CJ) is a relatively recent way of reporting news, though it has its own traditions and configuration. The Internet expands the possibilities of production and publication for CJ works, so that in virtual media these initiatives tend to multiply. This research aims to identify and analyze the defining elements of *online* Comics Journalism through the *Cartoon Movement* (CM) website. CM is an international, independent and collaborative platform for the publication of political cartoons and comics journalism. In order to better capture the website as a whole, our analysis is divided into three stages: the institutional, the commercial and the editorial. The two first stages deal with the main sections of the site, *Home*, *Newsroom*, *Cartoons*, *Comics* and *Projects*; for the third one, we apply content analysis to the comics reports published on the website. Our findings indicate that the main characteristics observed in our object – independence, promotion of journalistic values, diversity of voices, collaborative production and internationalization – are only possible thanks to the interdependent relation between the editorial, the institutional and the commercial aspects in the organization of the website.

Keywords:

Journalism. Comics. Comics Journalism. Digital Journalism. Webcomics.

LISTA DE IMAGENS

| | |
|---|-----|
| Figura 1 - Os elementos básicos da linguagem dos quadrinhos | 35 |
| Figura 2 – Parte superior da página inicial do CM, <i>print</i> de 13 janeiro de 2015 | 82 |
| Figura 3 – Parte inferior da página inicial do CM, <i>print</i> de 13 de janeiro de 2015 | 82 |
| Figura 4 – A seção <i>Newsroom</i> , com os três primeiros cartuns da lista <i>Hot</i> | 84 |
| Figura 5 – Primeira <i>webpage</i> da seção <i>Cartoons</i> , <i>print</i> de 13 de janeiro de 2015..... | 85 |
| Figura 6 – A seção <i>Comics</i> , com as últimas reportagens publicadas (<i>print</i> de 13 de janeiro de 2015) | 88 |
| Figura 7 - Seção <i>Projects</i> , com os últimos projetos do CM | 89 |
| Figura 8 - Capa da reportagem <i>Army of God</i> , de Axe e Hamilton, na plataforma de leitura do CM. | 95 |
| Figura 9 - Página do quinto capítulo de <i>Army of God</i> | 96 |
| Figura 10 - Página do sexto capítulo de <i>Army of God</i> . O traço lembra estilos de arte africana. | 97 |
| Figura 11 - <i>Webpage</i> do projeto <i>Army of God</i> , com índice dos capítulos da reportagem..... | 98 |
| Figura 12 - <i>Webpage</i> do projeto <i>Jessica Colotl</i> , com links para a reportagem em inglês e em espanhol. | 100 |
| Figura 13 - Página de <i>Jessica Colotl</i> , com o repórter entrevistando a estudante no segundo quadro. | 101 |
| Figura 14 - Página com momentos diferentes do relato de Jessica. | 102 |
| Figura 15 - Primeira página de <i>The Waiting Room</i> , de Glidden com colaboração do CLP | 103 |
| Figura 16 - Página de <i>The Waiting Room</i> , com o relato de duas personagens na mesma cena | 104 |

| | |
|--|-----|
| Figura 17 - Página de <i>The Waiting Room</i> com enquadramentos semelhantes aos televisivos. | 105 |
| Figura 18 - Capa da Reportagem <i>Bahrain: Lines in ink, lines in the sand</i> , de Josh Neufeld. .. | 107 |
| Figura 19 - Página de <i>Bahrain</i> mostrando relato e cartuns dos personagens. | 108 |
| Figura 20 - <i>Splash page</i> de <i>Bahrain</i> , com exemplo de texto irreverente e autoirônico no recordatório | 109 |
| Figura 21 - Capa de <i>So Close, Faraway!</i> , de Paim, Ortiz e Piccini | 110 |
| Figura 22 - Oitava página de <i>So Close, Faraway!</i> , com o conteúdo dos ícones aberto..... | 111 |
| Figura 23 - Primeira página de <i>So Close, Faraway!</i> , sem nenhum conteúdo adicional aberto | 112 |
| Figura 24 – Capa/índice da reportagem <i>Meet the Somalis</i> , de Dix e Pollock | 116 |
| Figura 25 - Página da história de Liibaan e Abshir, diagramação regular e recordatórios em branco..... | 117 |
| Figura 26 - Página da história de Musta, com diagramação irregular e recordatórios em preto | 118 |
| Figura 27 - Leitura quadro a quadro da história de Shamsó | 119 |
| Figura 28 - Capa e tutorial de <i>The Nisoor Square Shootings</i> | 121 |
| Figura 29 - Hiperquadro de <i>The Nisoor Square Shootings</i> no primeiro momento da linha do tempo..... | 122 |
| Figura 30 - O <i>mouse</i> , por cima de um dos personagens, revela os quadros daquele instante | 122 |
| Figura 31 - Capa de <i>Kakuma</i> , com tutorial, ícones para multimídia e logo da UNHCR | 124 |
| Figura 32 - Foto ocupando quase todo o espaço do hiperquadro | 125 |
| Figura 33 - Vídeo mostrando Ndula, Duany e sua mãe..... | 126 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1 - Os níveis de relação entre imagem e palavra segundo McCloud (1994; 2006)..... | 39 |
| Tabela 2 - Os tipos de transição entre quadros segundo McCloud (1994; 2006) | 41 |
| Tabela 3 - Tabela elaborada para coleta de dados, em três níveis | 78 |
| Tabela 4 - Plataformas de leitura. | 93 |
| Tabela 5 - Traduções. | 93 |
| Tabela 6 - Continuações. | 93 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 – Reportagens por nacionalidade do autor | 92 |
| Gráfico 2 – Reportagens por país de cobertura | 92 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----|
| 1 INTRODUÇÃO | 15 |
| 2 JORNALISMO EM QUADRINHOS | 21 |
| 2.1 Do Jornalismo | 22 |
| 2.1.1 Jornalismo e Cultura Profissional | 23 |
| 2.1.2 Gêneros e Modos Narrativos | 28 |
| 2.2 Dos Quadrinhos | 34 |
| 2.2.1 Quadrinhos como Arte Sequencial | 36 |
| 2.2.2 Formatos e Produção | 41 |
| 2.3 JQ: legitimação e configuração | 46 |
| 3 INTERNET E CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA | 55 |
| 3.1 Do Jornalismo | 56 |
| 3.1.1 Jornalismo Digital | 57 |
| 3.1.2 Convergência Jornalística | 60 |
| 3.2 Dos Quadrinhos | 63 |
| 3.2.1 <i>Webcomics</i> | 64 |
| 3.2.2 Quadrinhos e Convergência | 68 |
| 4 O JORNALISMO EM QUADRINHOS NO CARTOON MOVEMENT | 73 |
| 4.1 Procedimentos metodológicos | 73 |
| 4.2 Análise do <i>Cartoon Movement</i> | 80 |
| 4.3 Apresentação dos dados | 91 |
| 4.3.1 <i>Army of God</i> | 94 |
| 4.3.2 <i>Jessica Colotl: Eye of the Storm</i> | 99 |
| 4.3.3 <i>The Waiting Room</i> | 103 |
| 4.3.4 <i>Bahrein: Lines in ink, lines in the Sand</i> | 106 |
| 4.3.5 <i>So Close, Faraway!</i> | 109 |
| 4.3.6 <i>Meet the Somalis</i> | 115 |

| | |
|--|-----|
| 4.3.7 <i>The Nisoor Square Shootings</i> | 120 |
| 4.3.8 <i>Kakuma</i> | 123 |
| 4.4 Discussão dos resultados | 127 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 137 |
| 6 REFERÊNCIAS | 141 |
| ANEXO 1 | 147 |
| APÊNDICE A..... | 153 |
| APÊNDICE B..... | 157 |

1 INTRODUÇÃO

O jornalismo em quadrinhos (JQ), surgido em sua forma impressa em meados dos anos 90, tem se mostrado cada vez mais instigante, pois, sendo uma forma diferente de se fazer jornalismo, cria novas possibilidades de atuação para os profissionais e atrai um público variado. A internet permitiu sua expansão em mais de um sentido, facilitando a produção, a publicação e a divulgação de seus mais diversos gêneros. Nota-se no JQ na *web* uma constante transformação, que pode ser observada também através de experimentações e inovações relacionadas a novas maneiras de se construir narrativas com utilização de possibilidades exclusivas dos recursos digitais. O crescente número de portais colaborativos e produções independentes, como o *Cartoon Movement*, objeto deste estudo, é representativo desta tendência. Poderíamos citar ainda *News Manga*, *Illuspress*, *the Rumpus*, *Graphic Journos*, *Cartoon Picayune* e a revista digital *Symbolia*, além de diversos *sites* pessoais de jornalistas-quadrinistas. Percebe-se que o JQ consegue se mostrar um modelo expressivo e lucrativo de produção jornalística, de tal forma que veículos da grande mídia já publicam, ainda que eventualmente, reportagens em quadrinhos tanto *online* quanto impressas.

Hoje em dia, jornais como *The Guardian*, *The New York Times*, *La Nación*, *The Globe and Mail* e, no Brasil, o *Estado de S. Paulo*, a *Folha de S. Paulo* e o *Correio Braziliense* estão entre os títulos que publicaram reportagens (ou mesmo outros gêneros jornalísticos) em quadrinhos, seja em formato físico, seja virtual. Revistas, que, por suas características distintas do jornal diário, abrem maior espaço para um tipo de abordagem mais artística e autoral, costumam apresentar uma relação mais estreita com o JQ. *New Yorker*, *Harper's*, *The Caravan*, e, em âmbito nacional, *Fórum*, *Caros Amigos*, *Bravo*,

Playboy e *Trip* situam-se entre as que abriram espaço para quadrinhos jornalísticos nos últimos anos.

O JQ, no entanto, não é uma forma recente de se fazer jornalismo, mesmo considerando como seu surgimento a publicação de *Palestina*, de Joe Sacco, no início da década de 90, em torno de 20 anos atrás. Sacco foi quem introduziu aquilo que hoje entendemos por jornalismo em quadrinhos: um gênero jornalístico – no caso, a grande reportagem – configurado por e para um meio específico – no caso, os quadrinhos. Foi pela grande reportagem que sua obra ganhou renome e reconhecimento, embora o autor já tivesse anteriormente produzido outros gêneros jornalísticos em quadrinhos. O foco em conflitos e guerras (suas reportagens na Palestina e posteriormente na Bósnia) certamente contribui para a legitimação dos quadrinhos como meio para se fazer jornalismo, já que são valores-notícia importantes e temas de prestígio profissional. Hoje em dia, reportagens menores em quadrinhos são comuns, na internet e fora dela, além de resenhas, editoriais, entrevistas, notícias – qualquer gênero jornalístico e nas mais diversas temáticas.

Assim, o JQ se insere em uma tradição jornalística e quadrinística bem definida, tendo acompanhado os desenvolvimentos tecnológicos dessas duas áreas com o decorrer do tempo, tanto no que se refere à produção como à circulação do conteúdo informativo. A *web* faz surgir novas possibilidades no modo de produção dos quadrinhos e do jornalismo, através de novas formas de publicação e circulação, além de recursos multimídia, interativos e de hipertexto – e isso também afeta a configuração do jornalismo em quadrinhos.

O jornalismo em quadrinhos tem fortes relações com o mercado alternativo e independente – apesar de sua posterior apropriação parcial pela grande mídia. *Palestina* teve seu reconhecimento ao ser publicado em formato de livro pela editora independente de quadrinhos *Fantagraphics*. Se percebido como um livro-reportagem, se enquadra como produto alternativo por fugir da publicação jornalística da grande mídia; se percebido como *graphic novel*, se enquadra como produto alternativo por fugir da publicação massiva de grandes editoras de quadrinhos. De qualquer forma, é um modo de publicação que dá muita liberdade para o autor: de espaço, de tempo, de temática, de abordagem, de estilo. Desligando-se do mercado impresso tradicional (tanto do jornalismo quanto dos quadrinhos), o repórter-quadrinista ganha liberdade e prestígio em um meio de publicação alternativo.

Na internet, esse lado independente do JQ se torna ainda mais evidente. É o que se vê, por exemplo, no *site Cartoon Movement*¹ (CM), objeto desta pesquisa. Publicando suas reportagens em quadrinhos há mais de quatro anos, e com mais de trinta delas disponíveis em arquivo, o *site* surgiu a partir de uma comunidade virtual de vídeo-jornalistas independentes, o *VJ Movement*. Criado para divulgar o uso político de cartuns editoriais e defender a liberdade criativa de cartunistas pelo mundo, o CM inicialmente publicava charges² de política internacional. Logo, abriu um espaço para quadrinhos. O processo de sugestão e submissão de trabalhos é aberto aos usuários, sendo que os editores do *site* fazem uma seleção, segundo critérios de relevância, estilo e experiência do(s) autor(es), conforme explicitado no próprio *site*. É considerada importante a proposição de narrativas inovadoras, dentro do quesito de estilo, o que resultou na publicação de diversas reportagens multimídias e interativas (15, das 36³). Através desse processo de submissão, repórteres de diversos países já publicaram no CM reportagens com diferentes temas e abordagens – em um formato bem menor (e diverso) do que o de livro-reportagem que consagrou o JQ.

Essa forma de produção independente e coletiva possibilita a abordagem de assuntos de que a grande mídia, pelos mais diversos motivos, não costuma tratar – o CM tem reportagens sobre exércitos terroristas de crianças raptadas no continente africano, o funcionamento da Corte Criminal Internacional ou a situação política tibetana, por exemplo. Permite, também, lançar olhares alternativos àqueles apresentados pela grande mídia sobre temas como o estado Palestino, as imigrações ilegais para os Estados Unidos e Europa ou movimentos sociais como o *Occupy*. Há uma maior autonomia criativa que não é intrínseca ao JQ, mas à sua forma independente de produção e publicação. Vindo da tradição dos livros-reportagens, pelo lado jornalístico, e das *graphic novels*, pelo lado dos quadrinhos (ambos formatos marcados pela produção mais alternativa e autoral), o JQ se beneficiou da mesma liberdade em seu surgimento, publicado como livro-reportagem em quadrinhos. No entanto, a internet, facilitando a produção e a circulação independente, contribui para que essa liberdade se torne ainda mais evidente.

¹ www.cartoonmovement.com

² A diferenciação entre os termos charge, cartum e caricatura será feita adiante.

³ 37. Foi publicada uma reportagem em 21/01/2015, *Je Suis Africa*, de Victor Ndula, que, por ter sido publicada quando a coleta de dados já estava em andamento, não foi contabilizada em nossa análise.

Na rede, pode-se romper a verticalidade do processo comunicacional. Há uma maior permeabilidade em uma relação horizontal, que abre espaço para consumidores-produtores e possibilita o surgimento de outras modalidades de interação. Criam-se novas formas de se relacionar, de se produzir e de se publicar conteúdo. Outras estruturas baseadas nas tecnologias digitais passam a reconfigurar as tradicionais. Isto pode se referir ao JQ na internet, mas também ao jornalismo e aos quadrinhos separadamente. E em outras formas de comunicação esse princípio também se aplica, da música à literatura, da publicidade ao cinema, cada um a seu modo. Como coloca Jenkins (2009, p. 29) “Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”.

No entanto, o JQ ainda é um tema novo, pelo menos no âmbito da pesquisa científica. Existem poucos trabalhos⁴ que tratam do jornalismo em quadrinhos: alguns artigos esparsos e monografias de conclusão de curso, poucas dissertações e, ao longo do período de realização de nossa pesquisa, nenhuma tese foi localizada por meio do Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Esses trabalhos, em sua maioria, tratam apenas de obras de Joe Sacco – o que significa foco em um só autor, um só gênero (a grande reportagem) e um só meio (o papel, livro/jornal). As poucas investigações que estudam outros autores não tratam de reportagens em quadrinhos publicadas na internet. Nesse sentido, se a pesquisa em comunicação estuda pouco os quadrinhos, o jornalismo como campo específico também estuda pouco o JQ e suas novas manifestações na rede não são contempladas em nenhuma pesquisa encontrada. Mesmo no que se refere aos estudos sobre a convergência midiática e sua relação com a internet, ainda há poucas pesquisas que versam sobre iniciativas ou empresas de mídia nativas da *web* – como é o caso do CM –; a grande maioria desses estudos analisa a adaptação de conteúdos produzidos por grandes empresas de mídia tradicional ao mundo virtual.

Nossa pesquisa, utilizando um referencial teórico específico do jornalismo, dos quadrinhos e de estudos sobre internet e convergência, se propõe a analisar o JQ por uma ótica própria. Não nos ateremos nem ao jornalismo nem aos quadrinhos, mas ao jornalismo em quadrinhos como uma forma de produção com uma linguagem

⁴ No Apêndice A, trazemos pesquisas que localizamos em nosso levantamento e que dialogam como a proposta que estabelecemos; alguns de seus achados foram incorporados ao referencial teórico de nossa investigação.

estabelecida, uma história e uma estrutura institucional reconhecível e um modelo comercial próprio. Nosso interesse se volta para os elementos que vão caracterizar e constituir o JQ na *web* tendo em vista o cenário acima apresentado. Por isso, propomos considerar o *Cartoon Movement* em três dimensões – institucional, comercial e editorial (STORCH, 2012) –, que vão nos permitir avaliá-lo em seus diferentes aspectos. Essas dimensões estão intimamente relacionadas entre si, influenciando-se mutuamente e, por vezes, sobrepondo-se.

Considerando o exposto, estabelecemos nosso problema de pesquisa: que elementos caracterizam o jornalismo em quadrinhos que passa a se constituir na internet, tendo em vista as dimensões institucionais, comerciais e editoriais que o circunscrevem? Essas três dimensões são fortemente relacionadas, sendo âmbitos que se afetam ou influenciam mutuamente. Através dessa sistematização, entendemos ser possível apreender a produção editorial específica do objeto analisado – especialmente na falta de outras pesquisas sobre o tema.

Nosso objetivo geral é identificar e analisar os elementos que caracterizam o jornalismo em quadrinhos na *web* em suas dimensões editorial, institucional e comercial, a partir da experiência do *site Cartoon Movement*. Como objetivos específicos, estipulamos: (1) delinear articulações entre os campos do jornalismo e dos quadrinhos, em sua forma impressa, buscando as relações estruturais, processuais e editoriais que se manifestam nos produtos identificados como jornalismo em quadrinhos; (2) avaliar o modo como a internet, em especial a partir do processo de convergência midiática, vem modificando as estruturas editoriais do campo do jornalismo e dos quadrinhos; (3) caracterizar institucional e comercialmente o *site Cartoon Movement*, avaliando como este se coloca em relação ao jornalismo digital, bem como aos *webcomics*; (4) identificar e analisar as características editoriais que configuram o *site Cartoon Movement*, mapeando o perfil das reportagens publicadas, tendo em vista categorias próprias do jornalismo e dos quadrinhos no meio digital; (5) problematizar as novas configurações do jornalismo em quadrinhos na *web*.

Dessa forma, a pesquisa se estrutura como um estudo de caso do *site Cartoon Movement*, tendo como procedimentos metodológicos que orientam a investigação a pesquisa bibliográfica, a pesquisa documental e a análise de conteúdo, como será melhor explicado no capítulo 4.

A estrutura do trabalho foi estabelecida de modo coordenado aos objetivos espe-

cíficos. No capítulo 2 apresentamos conceitos importantes para o estudo do jornalismo em quadrinhos, a partir de um referencial teórico do jornalismo, em uma primeira parte, e dos quadrinhos, na segunda parte; em seguida, discutimos a configuração do jornalismo em quadrinhos em sua forma impressa. O capítulo 3, similarmente, aborda as mudanças acarretadas pela internet, no campo do jornalismo e no dos quadrinhos. No capítulo 4, dividido em três partes, detalhamos nossos procedimentos metodológicos e apresentamos os dados levantados na pesquisa, com a descrição e análise do *site* em suas esferas institucionais e comerciais; a análise de conteúdo das reportagens em quadrinhos; por fim, a interpretação e discussão desses resultados.

Essa pesquisa se justifica por ser o JQ uma manifestação inovadora do jornalismo que tem atraído tanto a grande mídia quanto produtores alternativos e independentes, além de tratar de um tema ainda pouco estudado. No ciberespaço, a maior liberdade criativa e as possibilidades derivadas das tecnologias digitais estabelecem uma nova forma de produção de conteúdo, também pouco abordada por pesquisas acadêmicas. O *site Cartoon Movement* em si é um objeto de estudo particularmente interessante por ser colaborativo e feito por jornalistas independentes de várias partes do mundo: por um lado, não se restringe a obra de um só autor, nem a temáticas focadas em um só assunto ou região; por outro, tem a credibilidade de um grande grupo virtual de jornalistas, não se configurando como uma simples mídia alternativa.

De um ponto de vista pessoal, como jornalista e leitor de quadrinhos, o JQ é um tema que agrega ambos os interesses. Realizei a monografia de conclusão de curso, em 2011, sobre os diferentes níveis narrativos utilizados por Joe Sacco em seu livro-reportagem *Safe Area Goražde*. Essa pesquisa é, de certa forma, uma maneira de dar continuidade a esse trabalho inicial, explorando novos autores, meios e formas do jornalismo em quadrinhos. Além disso, o presente trabalho insere-se nas pesquisas do Grupo de Pesquisa Laboratório Eletrônico de Arte e Design (LEAD/UFRGS), do qual faço parte desde a graduação, e que vem, já há alguns anos, estudando as relações entre produção editorial, jornalismo, cultura visual e tecnologias digitais.

2 JORNALISMO EM QUADRINHOS

A publicação de *Palestina*, de Joe Sacco, em 1996, assinala o surgimento do jornalismo em quadrinhos como o conhecemos atualmente. No entanto, esse reconhecimento também se deu em função de outro fator igualmente importante: uma evolução na forma de se entender tanto o jornalismo como os quadrinhos. O jornalismo precisou se ver como mais subjetivo, com, por exemplo, o movimento do *new journalism*; enquanto os quadrinhos precisaram vencer o estereótipo de forma de arte menor, com o movimento dos quadrinhos *underground* e especificamente o surgimento do formato *graphic novel*.

O JQ conseguiu ser aceito e reconhecido no mercado, e vem se desenvolvendo significativamente desde seu surgimento. É possível encontrar, hoje em dia, não apenas o formato de livro-reportagem em quadrinhos que o consagrou, mas também reportagens gráfico-sequenciais menores, notícias, resenhas, editoriais e entrevistas, nas mais diversas formas de distribuição, em especial pela internet. A publicação em livro-reportagem ainda é comum, mas está acompanhada por diversas outras formas, como revistas digitais, *sites*-reportagem, portais com plataformas de leitura, *sites* coletivos e pessoais de repórteres-quadrinistas, reportagens interativas e mesmo em veículos da grande mídia, seja em sua forma impressa ou, mais comumente, em seus portais *online*.

Neste capítulo, discutiremos alguns conceitos do jornalismo e dos quadrinhos que entendemos como necessários para a compreensão do JQ, para, então, apresentarmos o processo de configuração do jornalismo em quadrinhos, considerando as dimensões institucional, comercial e editorial. Para tanto, vamos utilizar inicialmente o exemplo de Joe Sacco, primeiro autor a ter sua obra denominada por jornalismo em quadrinhos, partindo então para exemplos anteriores a ele e obras posteriores impressas.

2.1 Do Jornalismo

Para afirmarmos que uma história em quadrinhos se configura como um texto jornalístico, precisamos, primeiramente, definir o que se entende nesse trabalho por jornalismo. Tomamos o jornalismo a partir de uma perspectiva construtivista, que o entende como um processo de produção – percepção, seleção e transformação – de notícias que tem como matéria-prima os acontecimentos. Para Sousa (2006), apesar da dificuldade em se definir pontualmente a profissão (pois novas formas de jornalismo reconfiguram os modelos tradicionais), a essência da atividade é a mesma: a divulgação periódica, mediada, organizada e hierarquizada de informações para o público. Esse objetivo (ou ainda, essa função) é o mesmo, independente de qual o meio utilizado para fazê-lo – e por isso é possível falar em um jornalismo em quadrinhos: o processo de produção e transmissão de informação se configura como jornalístico, apesar de uma frequente percepção negativa dos quadrinhos como suporte para textos jornalísticos.

Nesse sentido, é importante perceber como o jornalismo se configura como uma forma de conhecimento (GENRO FILHO, 1989; MEDITSCH, 1997) – e, também, como veremos adiante, como uma linguagem, uma identidade profissional e um produto. Ao transmitir informações, levar a público acontecimentos, o jornalismo enuncia, representa a realidade, passando conhecimento e formando opiniões. Meditsch (1997) destaca que o jornalismo produz conhecimento de forma diferente da visão positivista e das ciências tradicionais, mas não revela a realidade de forma pior que elas. É em sua especificidade, na produção diferenciada de discursos, mas também na reprodução dos discursos de outras instituições sociais, que o jornalismo se estabelece como forma de conhecimento própria (MEDITSCH, 1997).

O conteúdo do jornalismo, ao estar preso ao senso comum, está também necessariamente vinculado a um contexto. O texto só adquire sentido dentro de um contexto. Isso dificulta tanto a sistematização quanto a acumulação desses conteúdos, contrariamente ao que ocorre com a ciência que isola o texto do contexto. Mas, nesse sentido, o conhecimento produzido pelo jornalismo é mais sintético e mais holístico do que aquele produzido pela ciência (MEDITSCH, 1997, s/p).

No entanto, o autor ressalva que o próprio processo de produção é um problema para essa percepção. Ao longo desse processo, como explica Traquina (2004), acontece uma reinterpretação da realidade (a construção), que é fundamentada por diversos preceitos apreendidos por jornalistas como parte de sua identidade profissional. Apesar disso, a notícia não é apresentada ao público como uma construção da realidade, mas como a própria realidade. E, mesmo que o público perceba que o jornalismo é apenas uma versão do real, “dificilmente terá acesso aos critérios de decisão que orientaram a equipe de jornalistas a construí-la, e mui-

to menos ao que foi relegado e omitido por esses critérios profissionais” (MEDITSCH, 1997, s/p).

Dessa forma, para melhor compreender o conhecimento transmitido pelo jornalismo, é necessário estudar os critérios utilizados nesse processo de produção – percepção, seleção, transformação –, critérios que pertencem a uma cultura e a uma identidade profissional próprias do jornalismo.

2.1.1 Jornalismo e Cultura Profissional

Como se disse, Traquina (2004) descreve o processo de reinterpretação da realidade (a construção) por que passa a informação jornalística. Os critérios utilizados pelos profissionais para perceber, selecionar e transformar os acontecimentos não são conscientes, mas sim apreendidos na vida profissional. É a convivência profissional que configura a identidade do jornalista, sua cultura própria, que, entre outras características, envolve a luta contra a repressão e a favor da liberdade de imprensa, a partir de uma visão democrática e ideológica do campo (TRAQUINA, 2004). Neveu (2006, p. 37) afirma que essa “identidade compartilhada traz também à tona o jornalista como peça da democracia, e até como agente ativo do contrapoder”.

Claro que essa visão nem sempre foi predominante no jornalismo. Marcondes Filho (2000) classifica o desenvolvimento do jornalismo em cinco fases. No que chama de *Pré-História do Jornalismo*, datado de 1631 até a Revolução Francesa, o jornalismo está ligado à luta pelos direitos humanos e o fim das monarquias absolutistas, servindo, portanto, de veículo de propagação das ideias da Revolução. O segundo período, que vai até 1830, Marcondes Filho (2000) chama de *Primeiro Jornalismo*. Tem-se a imprensa literária e político-partidária, com textos de cunho opinativo. Separam-se as figuras do diretor e do editor, e os jornais têm fins pedagógicos e políticos, não interessando tanto os fins econômicos. Da metade do século XIX até o começo do século XX, temos o *Segundo Jornalismo*. Nessa fase, graças às tecnologias, o jornal vira uma grande empresa capitalista e passa a ter que lidar com a concorrência no mercado. O jornalismo torna-se menos opinativo e mais informativo. É quando a imprensa se massifica, quando surge a reportagem e quando a publicidade passa a ser fonte de manutenção do jornal. Até a década de 60 vai a fase do *Terceiro Jornalismo*, que, segundo Marcondes Filho (2000), engloba a criação de grandes conglomerados empresariais de comunicação funcionando em monopólios. As tiragens aumentam, a publicidade se desenvolve e surge a figura do relações públicas. O jornalismo se automatiza, tornando-se menos engajado e inte-

ressado na política. Na fase que vai dos anos 70 até hoje em dia, o *Quarto Jornalismo*, temos o maior uso das estratégias de comunicação e persuasão e das tecnologias de comunicação eletrônica como forma de produção da informação. As tecnologias digitais gradualmente permitem mais velocidade, interação e multimídia, ao mesmo tempo em que o jornalismo passa por uma crise de credibilidade, circulação e profissionalismo.

Assim, é a partir da fase do *Segundo Jornalismo* que começam a surgir algumas características que estão presentes ainda hoje na identidade profissional: a ideologia e a ética da profissão, ligadas à ideia do jornalismo como peça essencial da sociedade; e o advento da empresa jornalística, que passa a ver o jornal como seu produto. Essas duas características ganham ainda mais força no séc. XX, levando Traquina (2005) a observar, no campo do jornalismo, dois pólos distintos: um ideológico, por parte dos profissionais, que o considera um serviço público fundamental para a democracia; e outro econômico, por parte dos empresários de comunicação, que o tem como um negócio (TRAQUINA, 2005). Há sempre conflito entre os interesses desses dois pólos na produção jornalística. O pólo ideológico, ao defender os valores tradicionais do jornalismo, aproxima a prática jornalística de um jornalismo ideal, que nem sempre é o que se encontra na atualidade; a demasiada importância que tem o pólo econômico, em especial em grandes empresas de comunicação, acaba, muitas vezes, desviando o jornalismo de seus ideais democráticos.

Bucci (2000) vê a mesma dicotomia entre ideologia e mercado e acredita que é a ética do jornalista que deve equilibrar essa polaridade. Para o autor, o pensamento ético deve sempre guiar o profissional, que deve dar mais importância à função social do que à função comercial de seu trabalho. A imprensa deve existir primeiro para o cidadão, e não para os interesses econômicos, empresariais ou pessoais dos donos das empresas de comunicação. O jornalismo deve ter em mente o interesse público, o bem social maior, e não o interesse do público, da audiência, puramente econômico. Para Bucci (2000), as sociedades precisariam da função de agente fiscalizador do poder exercida pela imprensa.

Para Traquina (2005), o campo do jornalismo envolve alguns valores historicamente construídos e compartilhados pelos profissionais. O primeiro é a *liberdade*, relacionado à teoria democrática, ligado à defesa da liberdade de expressão, de informação e de imprensa, à luta constante contra a censura e a opressão. Daqui se evidencia a importância social do jornalismo para exercício dos direitos do cidadão. Essa liberdade implica o segundo valor apontado pelo autor, *independência e autonomia* em relação a outros agentes sociais, tanto públicos como privados, pois sem isso não há verdadeira liberdade. O jornalista que abre mão de sua

independência perde sua *credibilidade*, o próximo valor apontado por Traquina (2005). Se a credibilidade é a confiança do público, sua manutenção exige a constante verificação de fatos, cruzamento de fontes, busca de provas e exatidão de informações veiculadas. Aí vemos o próximo valor central do jornalismo, a *verdade*. Para manter a credibilidade, essas técnicas de busca de informação visam ao compromisso do jornalista com a realidade. Chegamos, então, ao último valor apontado por Traquina (2005), a *objetividade*. Para ele,

[...] a objetividade no jornalismo não é a negação da subjetividade, mas uma série de procedimentos que os membros da comunidade interpretativa utilizam para assegurar uma credibilidade como parte não-interessada e se protegerem [sic] contra eventuais críticas ao seu trabalho (TRAQUINA, 2004, p. 139).

Bucci (2000) aponta que os diversos processos, hábitos e técnicas profissionais internalizadas pelos jornalistas estão diretamente relacionados a esses valores de ideologia e ética profissional, como a busca pela informação exata e pela objetividade. Similarmente, Breed (1993, p. 153) classifica as normas profissionais em dois grupos: as técnicas, relacionadas à produção da notícia (a seleção dos fatos e escrita do texto); e as éticas, que envolvem a obrigação social do jornalista com o público, ligadas aos valores profissionais apontados por Traquina (2005).

A isso está ligado outro conceito-chave dentro da cultura profissional: a velocidade de produção e publicação das notícias.

O impacto tecnológico marcou o jornalismo do século XIX como iria marcar toda a história do jornalismo ao longo do século XX até o presente, fazendo progressivamente mais pressão sobre as horas de fecho, levando cada vez mais a realização de um valor central da cultura jornalística – o imediatismo (TRAQUINA, 2007, p. 38).

Percebe-se assim como os polos ideológico e comercial (TRAQUINA, 2005) se relacionam. As práticas jornalísticas que visam criar e manter a credibilidade do jornalista frente ao público são uma preocupação profissional ética e ideológica, por um lado, mas também comercial, pois a empresa jornalística que perde a credibilidade vende menos jornais, perde público para a concorrência. Como afirma Bucci (2000, p.73), “numa sociedade em que a informação jornalística, além de um direito do cidadão, circula também como mercadoria, seria ingenuidade supor que a credibilidade não fosse fator de lucro”. Assim, a prática da busca pela notícia exclusiva, por exemplo, se justifica muito mais por questões comerciais (o furo é dado na concorrência) do que por questões éticas ou profissionais, pois do ponto de vista ideológico, não importaria qual veículo publicou a notícia antes, e sim que ela tenha sido publicada.

Soloski (1993) afirma que, apesar de a seleção e apresentação dos acontecimentos e

escolha das fontes consultadas dependerem do profissionalismo jornalístico, a empresa para a qual o jornalista trabalha tem também um papel ou uma influência nesse processo. Para ele, as fronteiras entre o profissionalismo jornalístico e a política editorial da empresa são amplas o suficiente para permitirem alguma liberdade criativa para o jornalista, mas estreitas o suficiente para garantir que o profissional aja de acordo com os interesses da empresa (SOLOSKI, 1993).

Se o jornalismo é o resultado de um processo, as notícias, como seu produto, são interpretações, reconstruções, de alguns dos vários acontecimentos verificáveis na realidade. Wolf (2006) apresenta o conceito de noticiabilidade, que seria a capacidade que um fato tem de virar notícia. Essa capacidade estaria ligada não apenas ao fato em si, mas a outros critérios, como rotinas de trabalho, restrições empresariais, ideologias e mesmo outros fatos concorrentes. Assim, Wolf (2006) acredita que a noticiabilidade se relaciona à organização do trabalho e dos processos de produção e também à cultura profissional. Pena (2006b) salienta que há um excesso de fatos que chegam diariamente ao conhecimento dos jornalistas, e nem todos eles interessam ao público – sendo que o espaço físico das publicações dá lugar a poucos e os prazos de produção não deixam muito tempo para o debate dessas escolhas. Assim, o profissional precisa escolher quais acontecimentos vão virar notícia ou não de forma rápida e prática. Para isso, se utiliza dos valores-notícia.

Para Wolf (2006), os valores-notícia são critérios presentes no processo de produção jornalística, facilitando desde a seleção até a construção da notícia. O valor-notícia define não só a escolha de um acontecimento, mas também a maneira como o relato dele será construído, de certa forma automatizando essa decisão. Para o autor, esses valores são medidos em relação ao seu conteúdo, à disponibilidade de material para sua transformação em notícia, ao seu interesse para o público e à concorrência do jornal.

Para Traquina (2005), o jornalista escolhe e constrói sua notícia através desses valores-notícia, mas não de forma racional, pois esses critérios seriam internalizados, apreendidos na rotina da profissão, fazendo parte da cultura jornalística e sendo partilhados pelos membros da comunidade interpretativa. O autor divide os valores-notícia entre os de seleção e os de construção. Os de seleção podem ser substantivos e contextuais. Os substantivos envolvem uma avaliação direta do acontecimento em si, estando intimamente ligados ao interesse do público. São eles: morte, notoriedade, proximidade, relevância, novidade, atualidade, notabilidade, surpresa, conflito, infração e escândalo. Os contextuais pertencem ao processo de construção da notícia, e estão mais ligados às rotinas produtivas do jornalismo do que ao acontecimento

em si. São eles: disponibilidade, visualidade, equilíbrio, concorrência, exclusividade e dia noticioso. Já os valores-notícia de construção indicam os elementos do acontecimento que merecem ser incluídos na elaboração da notícia. Entre eles está a personalização, a dramatização, a simplificação e a amplificação, a relevância e a consonância.

Traquina (2005) aponta ainda que outros critérios de noticiabilidade trabalham em conjunto com os valores-notícia, mais ligados à organização jornalística. Seriam eles: a política editorial do veículo, as rotinas jornalísticas, a produtividade e a administração da organização. Wolf (2006) ressalta que os critérios de noticiabilidade funcionam de forma complementar, com a combinação e a articulação de vários fatores que levam um fato a ser visto como noticioso dentro da comunidade jornalística.

Já Neveu (2006) discute a própria ideia dos jornalistas como uma comunidade homogênea, embora concorde com a noção de que possuem uma cultura profissional e ética compartilhada, principalmente na percepção do jornalismo como uma missão de serviço à população. No entanto, ressalta que, apesar do consenso profissional em relação à ética do jornalista (presente em códigos deontológicos) e à cultura do jornalismo (a dimensão emocional de exercer a profissão), esses valores não chegam a ser compartilhados por todos os profissionais, pois são menos presentes em alguns meios, editoriais ou mesmo atividades, do que em outras. Em relação à ética, “mais ainda, deve ser observada a ausência de mecanismos corporativos de sanções efetivas às infrações a uma deontologia fixada” (NEVEU, 2006, p. 38). Por isso, o autor não percebe nos jornalistas uma comunidade, pois o sentimento de interesses compartilhados é menos natural aos profissionais do que reativo a críticas “de intelectuais, de juízes, de políticos” e pressões empresariais.

Neveu (2006) conclui que essa indefinição estaria relacionada à maneira como os próprios jornalistas percebem a sua atividade. O autor utiliza o conceito de “profissão de fronteira” para afirmar que o jornalismo tem mais vantagens do que prejuízos com a imprecisão de seu funcionamento profissional. Sendo uma profissão indefinida, facilita-se para o jornalista anexar novas atividades ao longo do tempo, principalmente envolvendo novas mídias (fotografia, rádio, TV, internet), enquanto mantém a essência de seu trabalho. O jornalismo se transforma muito facilmente, movendo-se “dentro de um espaço de limites fluidos, de práticas híbridas, às margens de áreas vizinhas que lhe transferem algumas práticas e concepções, e recebem dele em troca” (RUELLAN, 1997, p. 124, apud PEREIRA, 2004).

Também segundo Neveu (2006), a não-exigência de diploma específico⁵, que se explicaria pela dimensão mimética do aprendizado das técnicas jornalísticas, ajudaria a variar as especialidades e competências de cada jornalista. Daí a diferença na absorção dos valores profissionais por jornalistas de diferentes áreas, editorias, funções. Esses valores, como sugerem Traquina (2005) e Wolf (2006), são apreendidos e naturalizados na rotina de trabalho; logo, parece claro que profissionais com diferentes práticas vão internalizar mais alguns valores do que outros. Repórteres-quadrinistas, como veremos adiante, por nem sempre estarem inseridos na rotina diária da produção industrial de notícias, podem não compartilhar de várias características da comunidade jornalística – por exemplo, tendem a usar menos os valores-notícia para seleção e construção de suas reportagens em quadrinhos.

2.1.2 Gêneros e Modos Narrativos

Os diversos tipos de texto jornalístico, estabelecidos ao longo do desenvolvimento do campo e também presentes na cultura da profissão, apresentam diferentes características. Para analisarmos a reportagem, um tipo de texto com mais liberdade, devemos passar pela notícia, produto básico do jornalismo, além de outros que frequentemente se misturam à reportagem. No entanto, antes de descrevermos esses tipos jornalísticos, é necessário abordar, ainda que brevemente, os gêneros a que pertencem.

Marques de Melo (2010) identifica, atualmente⁶, a existência de cinco gêneros autônomos: informativo, interpretativo, opinativo, diversional e utilitário. Do informativo, fazem parte a nota, a notícia, a reportagem e a entrevista; do interpretativo, a análise, o perfil, a enquete e a cronologia; o opinativo engloba o editorial, o comentário, o artigo, a resenha, a coluna, a caricatura, a carta e a crônica; o diversional compreende a história de interesse humano e a história colorida; e o utilitário, a chamada, o obituário, o roteiro, o indicador e a cotação (MARQUES DE MELO, 1998). O autor (2010) resume assim os formatos dos gêneros acima:

⁵ Neveu (2006) fala da França, especificamente, em que há a necessidade de um diploma de curso superior (mas não específico de jornalismo) para se exercer a profissão, com posterior cadastro em conselhos profissionais. Esse é o modelo adotado pela maioria dos países da Europa, que têm no jornalismo ou uma especialização ou uma pós-graduação.

⁶ Marques de Melo propôs uma atualização das pesquisas sobre gênero de Beltrão (1980), que dividiu os gêneros jornalísticos em três grupos: informativos, interpretativos e opinativos. Ao primeiro grupo pertenceriam a notícia, a reportagem, a história de interesse humano e a informação pela imagem; ao segundo, apenas a reportagem em profundidade; e no terceiro encontrar-se-iam o editorial, o artigo, a crônica, a opinião ilustrada e a opinião do leitor. Embora em suas pesquisas iniciais, nos anos 60, Marques de Melo tenha evidenciado, como Beltrão, a presença do jornalismo interpretativo, quando, nos anos oitenta, volta a estudar os gêneros, acaba eliminando o jornalismo interpretativo, por não ter identificado reportagens em profundidade em sua pesquisa (MARQUES DE MELO, 2009). Assim, ele apresenta apenas o jornalismo informativo, do qual fazem parte a nota, a notícia, a reportagem e a entrevista; e o opinativo, compreendendo o editorial, o comentário, o artigo, a resenha, a coluna, a crônica, a caricatura e a carta (MARQUES DE MELO, 2003). Essa pesquisa hoje em dia já foi atualizada pelo próprio Marques de Melo, que a revisa a cada cinco anos. (SEIXAS, L. **O que é jornalismo? É possível entender através dos gêneros.** Entrevista realizada com o professor José Marques de Melo em Gêneros Jornalísticos, 26 de abril de 2008. Disponível em: <http://www.generos-jornalisticos.blogspot.com.br/2008/05/o-que-jornalismo-possivel-entender.html>. Acesso em 20/01/2015). A classificação apresentada acima é a dessa última atualização feita pelo autor.

informativo (relato dos grandes acontecimentos); opinativo (denúncias, críticas e libelos), interpretativo (mapas, cartas, relatórios), utilitário (tabelas e estatísticas de moedas, preços de mercadorias, movimento portuário) e diversional (informações literárias).

Já Manuel Chaparro (2000) propõe uma classificação diferente, baseada em teorias do texto (a análise de discurso e a teoria literária). Para ele, os vários tipos de texto são variações do gênero relato ou do gênero comentário; já o discurso jornalístico teria esquemas narrativos e esquemas argumentativos como suas classes de texto.

Em decorrência, propomos que são dois os gêneros do discurso jornalísticos: o gênero do Comentário e o gênero do Relato. E que cada um deles se organiza em dois agrupamentos de espécies: as Espécies Argumentativas e as Espécies Gráfico-Artísticas, formas de Comentário; as Espécies Narrativas e as Espécies Práticas, formas do Relato (CHAPARRO, 2000, p.178).

Sua classificação, então, descreve o comentário com as espécies argumentativas (artigo, carta, coluna) e as gráfico-artísticas (caricatura, charge); enquanto o relato teria as espécies narrativas (notícia, reportagem, entrevista, coluna) e as práticas (roteiros, indicadores econômicos, agendamentos, previsão do tempo, consultas, orientações úteis) (CHAPARRO, 2000). Quanto à crônica, Chaparro afirma ser uma classe de texto livre de classificações, inclusive por não ser exclusivamente jornalística.

Interessa aqui menos o tipo de classificação de gênero adotada (questão tangencial ao nosso problema e objeto) e sim a percepção de que, independente da abordagem adotada, há, dentro dos diferentes gêneros, tipos textuais específicos, dentre os quais está a reportagem. Cabe, então, diferenciar, inicialmente, notícia de reportagem.

Sodré e Ferrari (1986, p. 17) destacam que “à notícia cabe a função essencial de assinalar os acontecimentos, ou seja, tornar público um fato (que implica em algum gênero de ação), através de uma informação (onde se relata a ação em termos compreensíveis)”. Já a reportagem “oferece detalhamento e contextualização àquilo que já foi anunciado, mesmo que seu teor seja predominantemente informativo” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p. 18). Os autores acreditam que tanto a reportagem quanto a notícia dependem da atualidade da informação, mas esse conceito é diferente para cada uma, já que para a reportagem o atual tem um sentido menos imediato do que para a notícia.

Lage (2001) define a notícia no jornalismo moderno como o relato de uma série de fatos a partir do mais importante ou interessante, aplicando a mesma lógica para os aspectos de cada fato. Para ele, a notícia “não se trata exatamente de narrar os acontecimentos, mas de expô-los.” (LAGE, 1998, p. 16). Sobre a reportagem, diz ele: “[para a reportagem] importam

mais as relações que reatualizam os fatos, instaurando dado conhecimento do mundo” (LAGE, 2001, p. 51).

Marques de Melo (1994) resume de maneira bem clara a diferença entre os gêneros jornalísticos que chama informativos. Diz ele:

A nota corresponde ao relato de acontecimentos que estão em processo de configuração, e por isso é mais frequente no rádio e na televisão. A notícia é o relato integral de um fato que já eclodiu no organismo social. A reportagem é o relato de um acontecimento que já repercutiu no organismo social e produziu alterações que são percebidas pela organização jornalística. Por sua vez, a entrevista é o relato que privilegia um ou mais protagonistas do acontecer, possibilitando-lhes um contato direto com a coletividade (MARQUES DE MELO, 1994, p. 65).

Chaparro (2000, p. 125) ressalta que enquanto a notícia é “o resumo informativo para a descrição jornalística de um facto relevante que se esgota em si mesmo”, a reportagem deve expandir esse conceito, “para desvendamentos e explicações que tornam mais ampla a atribuição de significados a acontecimentos ocorridos ou em processo de ocorrência”.

Lima (1993, p. 23) entende que a notícia segue fórmulas de construção que acabam simplificando o relato através das seis perguntas do *lead* (que, quem, quando, onde, como e por quê) e das três estruturas básicas de construção textual (as pirâmides invertida, normal e mista⁷), enquanto a reportagem, exatamente por ser mais interpretativa, ofereceria uma “compreensão aprofundada da realidade contemporânea” (LIMA, 1993, p. 25), além de buscar as causas e origens dos fenômenos e suas consequências para o futuro. Para ele, a reportagem se utiliza de cinco artifícios: o contexto, que dá uma visão clara das forças determinantes do fenômeno; os antecedentes, resgatando no tempo as origens do acontecimento; o suporte especializado, com enquetes, pesquisas de opinião ou entrevistas com especialistas; a projeção, para tentar inferir consequências do caso no futuro; e o perfil, que é a humanização do relato a partir da construção de personagens.

Sousa (2005) defende que não se deve estabelecer fronteiras rígidas para nenhum gênero jornalístico. “A reportagem pode abrigar elementos da entrevista, da notícia, da crônica, dos artigos de opinião e de análise, etc” (SOUSA, 2005, p. 187), sendo, assim, um espaço apropriado para a exposição de causas e consequências de acontecimentos, com contexto, interpretação e profundidade. Chaparro (2000), embora não os descreva, identifica subgêneros da reportagem: especulativa, perfil, fotográfica, retrospectiva, didático-educativa, roteiro e de

⁷ Formas de estruturação de uma notícia, que ajudam a organizar a matéria temporal e/ou espacialmente. A pirâmide invertida traz o fato mais importante primeiro, e ordena os outros fatos em ordem decrescente de importância (em geral, não cronológica); a normal começa pelo primeiro fato e ordena os seguintes em ordem crescente de importância (em geral, cronológica); a mista une as duas anteriores, começando com um *lead*, que vai dar os fatos principais, e a partir daí relata os fatos em ordem cronológica.

mercado.

Coimbra (1993) divide as reportagens em relação à estrutura majoritária no texto: dissertativa, narrativa ou descritiva. O modelo dissertativo se apoia em um raciocínio lógico e explicativo, fundamentando os fatos trazidos ou analisando um acontecimento. Essa reportagem apresenta uma tomada de posição, sendo “fechada à diversidade de interpretações” (COIMBRA, 1993, p. 153), já que o autor se pronuncia claramente acerca do assunto. Na estrutura narrativa, apresentam-se os fatos em uma relação temporal, de anterioridade/posterioridade, podendo mostrar mudanças no estado das pessoas ou situações. Em geral, compõe-se de exposição, complicação e resolução. Já a descrição apresenta detalhes de pessoas ou situações em um dado momento, com muita caracterização dos elementos trazidos no texto. Ela pode aparecer no texto jornalístico em três formas: fragmento descritivo, bloco descritivo ou reportagem descritiva – segundo Coimbra (1993, p. 90), é raro termos uma reportagem unicamente descritiva, pois o texto se torna pouco comunicativo ou monótono ao leitor. Coimbra (1993) propõe ainda que algumas reportagens podem unir dois desses modelos.

Sodré e Ferrari (1986), por acreditarem no caráter essencialmente narrativo da reportagem, afirmam serem suas características a predominância da forma narrativa, a humanização do relato, o texto de natureza impressionista e a objetividade do fato narrado, ressaltando que é o assunto da reportagem e o estilo do repórter que definirão qual dessas características terá maior ou menor destaque. Os autores seguem sua análise desse gênero jornalístico apontando três modelos fundamentais de narração: *fact story*, relato objetivo dos acontecimentos, em sucessão cronológica, com uso de *lead*; *action story*, relato movimentado, começa pelo fato mais atraente, com narração enunciante, desenrola os acontecimentos envolvendo o leitor; *quote story*, relato documentado, apresenta os elementos objetivamente, com citações, pesquisa e dados, exige pesquisa e tende a ser expositivo, denunciante e às vezes pedagógico. Sodré e Ferrari (1986) ressaltam, entretanto, que esses modelos não são rígidos, podendo mesclar-se entre si ou com outros gêneros, concordando com Sousa (2005), que afirma que a reportagem é um gênero híbrido.

Isso é ainda mais evidente no formato de livro-reportagem. Graças à extensão do livro, o jornalista pode mesclar diversos gêneros, estilos de escrita e mesmo trazer no texto elementos da literatura, da fotorreportagem ou anexos contendo documentos, gráficos e tabelas. O texto torna-se, assim, subjetivo e literário, pessoalizado, sem prescindir da precisão dos dados e dos procedimentos jornalísticos que dão credibilidade à obra. Essa mistura de estilos de escrita presente na reportagem é uma das estratégias utilizadas por autores do jornalismo literário

rio, cujas obras frequentemente são publicadas nesse formato e que se utiliza de estilo literário para narrar textos jornalísticos.

Pena (2006a) aponta sete características do jornalismo literário. São elas: a potencialização dos recursos narrativos do jornalismo, a superação dos limites do acontecimento cotidiano, a visão ampla da realidade (trazendo contexto, cruzando dados, mesclando abordagens e utilizando múltiplos pontos de vista), o exercício da cidadania (renovando o compromisso do jornalista com a sociedade, sua função social), o abandono do *lead* como estratégia de escrita, a não dependência dos definidores primários (com citação de fontes não-oficiais, trazendo a voz do cidadão comum e de fontes anônimas) e, por último, a perenidade do trabalho final, nada mais que uma consequência das seis características anteriores.

Wolfe (2005) explica, em relação aos autores do *new journalism* (movimento do jornalismo literário dos anos 60 nos Estados Unidos), que se passou a abandonar técnicas tradicionais de escrita jornalística pelas técnicas narrativas do realismo social. Para ele, os quatro recursos seriam a construção cena a cena, o registro do diálogo, a narração pelo ponto de vista dos personagens da matéria e a descrição de detalhes. Assim, muda-se também a maneira como o jornalista recolhe informações sobre a realidade para reportá-la. Wolfe (2005) destaca que entrevistas devem ser feitas sobre o acontecimento em si, mas também sobre os sentimentos das pessoas, sobre suas impressões e relações, para que o repórter possa, mais tarde, usar essas informações em diálogos, pontos de vista ou fluxos de consciência dos personagens; o jornalista deve chegar antes e sair depois, falar com pessoas diferentes e também não falar com ninguém, para poder observar e buscar

gestos, hábitos, maneiras, costumes, estilos de mobília, roupas, decoração, maneiras de viajar, comer, manter a casa, modo de se comportar com os filhos, com os criados, com os superiores, com os inferiores, com os pares, além dos vários ares, olhares, poses, estilos de andar e outros detalhes simbólicos do dia-a-dia que possam existir dentro de uma cena. Simbólicos de quê? Simbólicos, em geral, do *status de vida* da pessoa, usando essa expressão no sentido amplo de todo o padrão de comportamento e poses por meio do qual a pessoa expressa sua posição no mundo ou o que ela pensa que é seu padrão ou o que gostaria que fosse (WOLFE, 2005, p. 55).

A essas técnicas, Lima (1993) acrescenta o uso do fluxo de consciência, em especial na obra de Tom Wolfe. O próprio Wolfe (2005) aponta o uso desses recursos como característico do *new journalism*, mas nota que o jornalismo literário anterior a esse movimento já utilizava deles, em obras de autores como John Reed, George Orwell e Ernest Hemingway (e inclusive mais antigos como Mark Twain e Charles Dickens).

O livro-reportagem, em suas diversas formas, se estabeleceu como o formato de publicação preferencial do jornalismo literário. Lima (1993) cita sete traços básicos do livro-

reportagem surgidos com o *new journalism*, que, segundo o autor, influenciaram as gerações posteriores de jornalistas: imersão do repórter na realidade, voz autoral, estilo, precisão de dados e informações, uso de símbolos, digressão e humanização. O autor afirma que a função do livro-reportagem seria estender e aprofundar as pautas do jornalismo diário, preenchendo as lacunas que a rotina corrida desse processo acaba deixando ao reportar a realidade. Nesse sentido, deve romper com dois conceitos básicos do jornalismo: a periodicidade e a atualidade, substituindo-os pela contemporaneidade, uma concepção mais dilatada do tempo presente. Para Lima (1993), mesmo as reportagens do jornalismo diário acabam tratando mais de acontecimentos do que das questões que os conformam – e isso seria resultado do uso da atualidade na definição das pautas e da periodicidade na produção do texto. Para apreender os múltiplos aspectos da realidade, “a construção da pauta (...) deve localizar os conflitos e transcendê-los, para identificar as causas, os efeitos, as linhas de forças que os determinam” (LIMA, 1993, p. 64).

A vontade de sair da linha industrial de produção dos grandes veículos para buscar mais liberdade é uma característica que o jornalismo em quadrinhos tem em comum com o jornalismo literário. Percebe-se que o uso dos valores-notícia, por exemplo, uma estratégia originada para acelerar e automatizar o processo de produção das notícias, não se evidencia tanto nas reportagens de jornalismo literário e, como se disse (e como trataremos em mais detalhe adiante), tampouco nas reportagens em quadrinhos. Por não dependerem da periodicidade, o profissional tem mais tempo para trabalhar o conteúdo e a forma de seu texto, logo pode abrir mão de diversas estratégias da produção industrial de notícias; por não se prenderem ao imediatismo, podem buscar temas mais diversos, explorar mais relações e expor mais profundamente o contexto dos acontecimentos que relatam.

Como nem todas as características acima se aplicam necessariamente ao jornalismo em quadrinhos, escolhemos para inserir na nossa análise as que nos pareceram melhor se adaptar ao nosso objeto. São elas a humanização do relato, a precisão de dados e informações, a contemporaneidade (no sentido de ampliação do conceito tradicional de atualidade), a visão ampla da realidade, a preocupação cidadã/social, o uso de fontes diversas e a narrativa por mais de um ponto de vista (personagem). Outras características, mas estritamente ligadas ao texto, não são úteis para nossa análise pois, por ser nosso objeto essencialmente imagético, como é o caso da representação do diálogo e da narração em cenas, citadas por Wolfe (2005), por exemplo. Destacamos também que mesmo as características que escolhemos não estarão sempre presentes no texto verbal, podendo, devido à natureza visual da linguagem

quadrinística, ser encontradas apenas nas imagens dos quadrinhos analisados.

2.2 Dos Quadrinhos

Após a explanação dos conceitos teóricos que nos auxiliarão a apreender o lado jornalístico de nosso objeto, faz-se necessária a apresentação dos conceitos da teoria dos quadrinhos que serão utilizados na análise. Definir o que se entende por quadrinhos de forma simples, e ao mesmo tempo precisa e ampla é importante porque, embora em sua forma impressa não haja muita controvérsia sobre se uma obra seria ou não um quadrinho, a possibilidade do uso de multimídia (e outros recursos digitais) gera, segundo alguns teóricos, dúvidas sobre essa denominação para alguns tipos de quadrinhos digitais.

Como veremos, os quadrinhos se constituem como uma linguagem, uma forma de arte e um meio de comunicação, baseado na sequência de imagens, embora constantemente se apoiem em dois códigos de signos gráficos: a imagem e o texto escrito, que, apesar de frequente nos quadrinhos, não é fundamental à sua estrutura. Além disso, se utiliza de elementos que dependem de uma convenção entre autor e leitor para sua interpretação. Destacamos, conforme Millidge (2012), oito desses elementos básicos: quadro, requadro, balão, recordatório, calha, margem, sangria e a página (Figura 1).

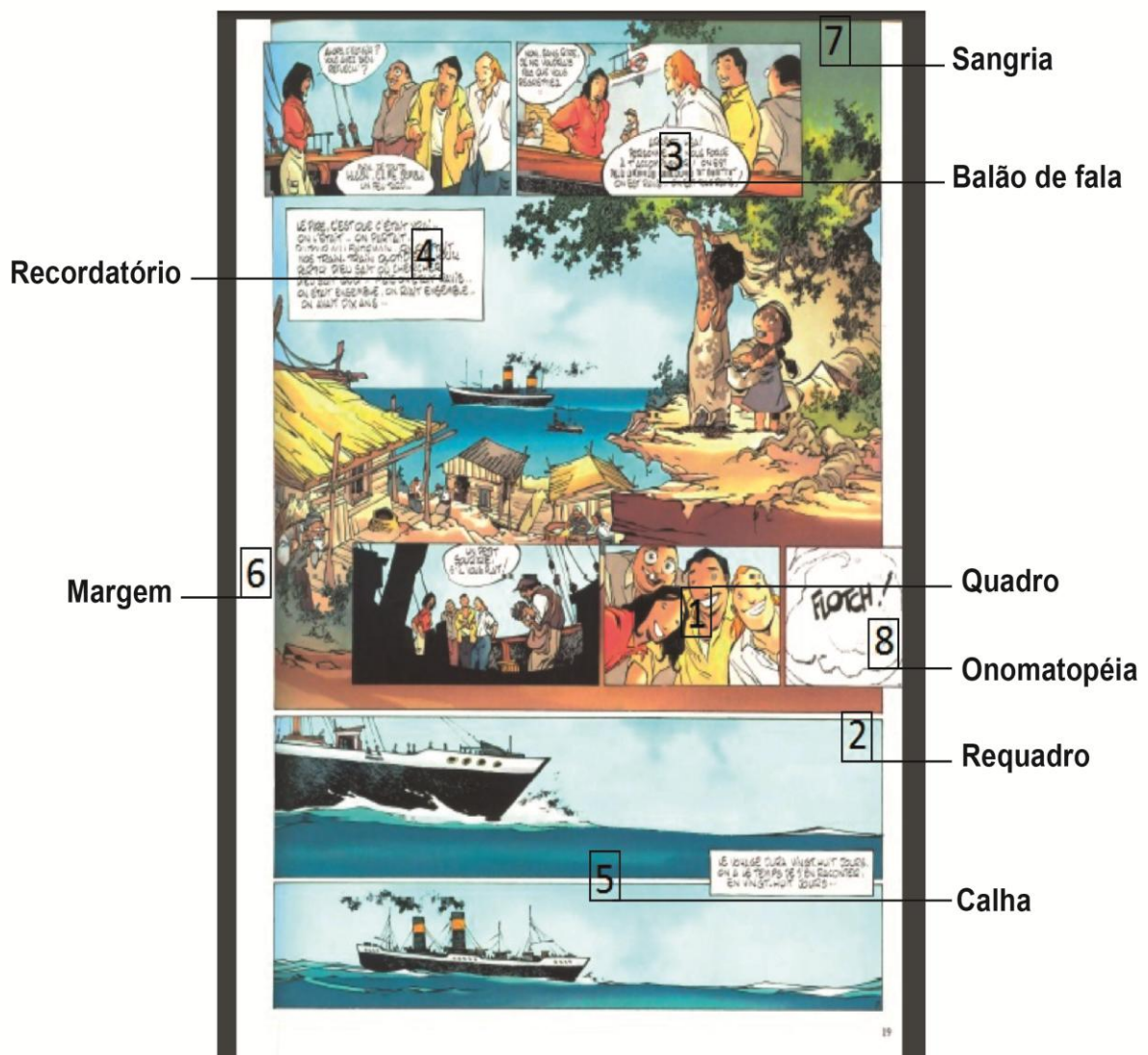


Figura 1⁸ - Os elementos básicos da linguagem dos quadrinhos

O quadro é o espaço em que uma cena acontece, a representação visual de um intervalo de tempo (nunca de um momento no tempo). O requadro é o contorno do quadro, e não é um elemento obrigatório, pois mesmo sem o contorno o quadro cumpre sua função de estabelecer a cena. Balão é o espaço delimitado para representar fala ou pensamento de algum personagem, em geral apontando para sua origem. Recordatório é o espaço reservado para a narração. Esses dois elementos também não são essenciais, podendo existir quadrinhos sem eles. Tanto o balão como o recordatório podem ou não ter requadro, o contorno, sendo essa uma escolha fundamentalmente estética. Margem e calha são os espaços em branco, a primeira

⁸ Imagem de *Où le regard ne porte pas*, Georges Abolin e Olivier Pont, p. 19.

entre um quadro e o fim da folha, a segunda entre dois quadros. Também são elementos não-essenciais, pois, dependendo das escolhas de diagramação, a imagem pode estar impressa até o fim da página (a sangria, caso em que não há margem) ou os quadros serem posicionados de forma contígua (caso em que não há calha). Por último, a página, que é o espaço onde todos os quadros se relacionam e se organizam em uma unidade estética. Além deles, um recurso importante dos quadrinhos são as chamadas metáforas visuais. São elementos da imagem que não representam algo que seja fisicamente verificado no mundo. É o caso do balão de fala, por exemplo, mas também das linhas que representam fumaça, luz ou movimento; gotas para representar esforço, nervosismo ou choro; e das onomatopéias, palavras trabalhadas tipograficamente para representar algum som ambiente da cena.

2.2.1 Quadrinhos como Arte Sequencial

O termo “arte sequencial” foi cunhado pelo teórico e quadrinista Will Eisner (2008) para definir os quadrinhos na falta de um termo que fosse específico o suficiente para denominar o objeto a que ele se referia: “um meio de expressão criativa [...] que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia⁹” (EISNER, 2008, p. xi). Destaca-se a percepção de que aquilo que define a linguagem dos quadrinhos é a sequência de imagens.

McCloud (1994) utiliza o termo de Eisner, dando a ele uma definição mais precisa: “imagens pictóricas, e outras, justapostas em sequência deliberada com a intenção de passar informação e/ou produzir uma resposta estética no público¹⁰” (McCLOUD, 1994, p. 9). Com duas imagens em sequência, o leitor completa o conteúdo que imagina estar entre elas dentro de sua cabeça, adicionando a passagem do tempo, som, movimento, num processo que o autor chama de conclusão. É a partir da conclusão que o leitor preenche os espaços deixados pelo autor e ativamente participa no avanço da narrativa.

Groensteen (2007, p.17) cunha o termo “solidariedade icônica” para descrever esse mesmo processo. Para ele, uma definição dos quadrinhos tem de reconhecer “o jogo relacional de uma pluralidade de imagens interdependentes como a fundação ontológica própria dos quadrinhos¹¹”. Essa relação perpassa diferentes graus e operações cognitivas, mas o denominador comum seria a solidariedade icônica: imagens interdependentes que, fazendo

⁹ “[sequential art is] a means of creative expression [...] that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea”, no original.” Todas as traduções ao longo do texto são nossas.

¹⁰ “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the viewer”.

¹¹ “One must recognize the relational play of a plurality of independent images as the unique ontological foundation of comics”.





parte de uma série, apresentam a dupla característica de estarem separadas ao mesmo tempo em que coexistem na página em uma unidade determinada esteticamente e semanticamente. Assim, cada quadro necessitaria da imagem de seu anterior e seguinte para ser interpretado.

Esses diferentes elementos estabelecem entre si diferentes relações espaço-topicais (*spatio-topical relations*), no que Groensteen (2007) chama de *artrologia restrita*, os elementos que se articulam dentro da sequência do hiperquadro; e *artrologia geral*, que seriam as articulações dentro da estrutura em rede do multiquadro. Hiperquadro e multiquadro são conceitos criados pelo autor para definir, respectivamente, o conjunto dos quadros que compõe uma unidade estética e semântica, seja em uma página ou uma página dupla (*splash page*); e a totalidade dos hiperquadros que compõem uma história (GROENSTEEN, 2007).

Os quadrinhos também configuram uma linguagem, pois a interpretação de seus elementos próprios depende da compreensão (leitura) das relações que se estabelecem entre eles (EISNER, 2008). Groensteen (2007) também define quadrinhos como uma linguagem, por serem um *sistema* que surge da combinação de uma coleção de códigos, motivados pela solidariedade icônica. Para Eisner (2008), essa linguagem depende de uma experiência visual comum entre autor e leitor, através de convenções que ligam significantes a significados formando signos específicos dos quadrinhos. Segundo McCloud (1994) todos os elementos dos quadrinhos, tudo o que aparece na página, se resumem a ícones – que ele entende como qualquer coisa usada para representar pessoas, lugares, objetos ou ideias – e, por achar essa uma questão fundamental, descreve o funcionamento da iconografia dos quadrinhos.

Apesar de comumente utilizar palavras e imagens, a predominância na linguagem dos quadrinhos é sempre da imagem (EISNER, 2008; GROENSTEEN, 2007; McCLOUD, 1994; CAGNIN, 1975). Assim, temos quadrinhos formados apenas por imagens, mas nunca só por palavras; e mesmo as palavras presentes nos quadrinhos são antes de tudo uma imagem, pois a primeira percepção do leitor é visual, extralinguística. Por isso a apresentação tipográfica das palavras – como apontam Eisner (2008) e McCloud (1994) – é importante, pois informa sobre a natureza daquilo que está escrito antes de ser lido. Isso fica muito evidente no uso das onomatopéias, cujo trabalho tipográfico está sempre ligado, de alguma forma, a uma característica sonora percebida no som que ela está representando. Assim, a relação entre a imagem e a palavra é relevante nos quadrinhos, contornando diversas limitações presentes no uso isolado da linguagem visual e da verbal.

McCloud (1994; 2006) aponta diferentes níveis de combinação entre imagem e palavra com que a informação é apresentada na linguagem quadrinística. São elas: orientada pela imagem, orientada pela palavra, redundante, interseccional (aditiva), interdependente, paralela e montagem (Tabela 1). Na primeira, a imagem estabelece toda a informação necessária, servindo o texto verbal apenas de complemento não essencial; na segunda, é o contrário – a palavra traz o essencial, enquanto a imagem apenas complementa. O nível da redundância é quando ambos trazem essencialmente a mesma informação. Aditivo (ou interseccional) é o nível em que verbal e visual abordam o mesmo assunto, mas complementam-se com informações independentes. O nível interdependente envolve uma associação de forma que nenhum consegue passar a mesma informação individualmente. No nível paralelo, imagem e palavra passam informações desconectadas, não relacionadas. Na montagem, não há imagens pictográficas, mas sim um trabalho tipográfico na escrita para representar uma ideia.

| | |
|--|---|
|  | <p>Específico da Imagem – A imagem carrega o principal do sentido, tendo na palavra apenas um acessório. O que está escrito não altera nossa interpretação da imagem nem acrescenta informação nova.</p> |
| <p>MIRANDA ME DEU AS CHAVES E SORRIU...</p>  | <p>Específico da Palavra – A palavra carrega o principal do sentido, tendo na imagem apenas um acessório. O que está desenhado não altera nossa interpretação do texto escrito nem acrescenta informação nova.</p> |
| <p>ELE APONTOU O DEDO!</p>  | <p>Redundante – Quando imagem e palavra carregam essencialmente a mesma mensagem, de modo que, havendo um, o outro é acessório. Texto verbal não altera nossa interpretação da imagem e vice versa; tampouco acrescentam informações novas um ao outro.</p> |
| <p>O QUE ACHA DE MINHAS NOVAS CORRENTES, BONECA?</p>  | <p>Aditivo – Palavra e imagem passam informações em comum, mas há informação que está só no texto verbal e informação que está só na imagem. Dessa forma, um acrescenta informação ao outro, ainda que não altere substancialmente a interpretação do conjunto.</p> |




| | |
|---|--|
|  | <p>Interdependente – Palavra e imagem estão associados de tal forma que a mensagem completa só pode ser interpretada no conjunto. Imagem e texto escrito acrescentam informações um ao outro e alteram a interpretação que fazemos de ambos.</p> |
|  | <p>Paralelo – Imagem e palavra seguem caminhos narrativos separados, em paralelo (podendo, adiante na história se unir ou não). Exige maior interpretação do leitor para tirar sentido das informações.</p> |
|  | <p>Montagem – Apresenta a palavra sendo utilizado de forma visual, trabalhada tipograficamente para passar uma ideia. É o caso de quadros com onomatopéias, por exemplo (Figura 1).</p> |

Tabela 1¹² - Os níveis de relação entre imagem e palavra segundo McCloud (1994; 2006)

Em relação à sequência, Groensteen (2007) estabelece a sintaxe dos quadrinhos como sendo a relação entre um quadro e os imediatamente anterior e posterior a ele – assim, a “frase” da artrologia restrita consistiria sempre em três quadros. A visão e o próprio processo de leitura possibilitam a volta a frases anteriores para interpretar ou reinterpretar a sequência tanto no hiperquadro quanto no multiquadro. A cada quadro lido, a frase que se estabelece é com o anterior e o posterior; assim que avançamos, a frase muda. Isso vai ao encontro de McCloud (1994), que afirma que, nos quadrinhos, o presente é sempre o quadro que o leitor está lendo, ainda que volte atrás na leitura.

Reforçando a importância da sequência, tanto Groensteen (2007) quanto McCloud (1994) sistematizam a relação que se estabelece entre quadros adjacentes. Embora o primeiro tenha uma preocupação maior com a sequência na artrologia geral (no multiquadro), a proposta do segundo nos parece mais operacional, exatamente por se restringir apenas à transição entre um quadro e seu seguinte – uma relação menor ainda que a frase da artrologia restrita de Groensteen.

McCloud (1994; 2006) classifica seis tipos de transição, divididos em relação ao nível de conclusão exigido do leitor para fazer sentido da sequência (Tabela 2). A transição quadro a quadro é a que menos exige o esforço do leitor, pois mostra diferentes momentos de uma

¹² Imagens de *Desenhando os Quadrinhos*, Scott McCloud, p. 130.

| | |
|--|---|
|  | <p>Transição de Cena – Desloca a cena em que a ação está acontecendo. É uma transição que ajuda a avançar a narrativa, mudando o espaço ou o tempo em que acontece a ação. Exige mais conclusão por parte do leitor, por isso é comum vir acompanhada de um recordatório explicativo.</p> |
|  | <p>Transição de Aspecto – Pára o tempo da narrativa e mostra vários aspectos simultâneos da cena narrada. É uma transição mais descritiva ou detalhista do que propriamente narrativa. Costuma ser usada para mostrar o estado geral de um ambiente (sejam aspectos físicos ou emocionais).</p> |
|  | <p><i>Non Sequitur</i> – Abandona qualquer lógica narrativa, mostrando cenas não relacionadas sequencialmente umas com as outras. Costuma ser mais utilizada em quadrinhos alternativos ou no último quadro, em geral surpreendente, de tirinhas humorísticas.</p> |

Tabela 2¹³ - Os tipos de transição entre quadros segundo McCloud (1994; 2006)

Essas tipificações de McCloud (1994; 2006), no entanto, não são absolutas. Sua aplicação depende do que está no entorno do hiperquadro (e muitas vezes do resto do conteúdo no multiquadro), que pode alterar a percepção e a interpretação daquele quadro ou daquela transição dentro da história.

2.2.2 Formatos e Produção

A história dos quadrinhos é indissociável da história da imprensa. Embora manifestações de arte sequencial sejam encontradas ao longo da história da humanidade – McCloud (1994) aponta manuscritos pré-colombianos como o Codex Zouche-Nuttall, a Coluna de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux e as ilustrações na tumba do escriba egípcio Menna –, é com a invenção da imprensa que começa o desenvolvimento dos quadrinhos como meio de comunicação de massa. McCloud (1994) cita a obra *As Torturas de Santo Erasmo*, de aproximadamente 1460, e as obras de William Hogarth, no séc. XVIII. A primeira, como outras da época, ilustrava a vida de santos ou histórias da bíblia em uma página com doze imagens em quadros, sem texto escrito; já Hogarth fazia histórias com pinturas sequenciais inicialmente ex-

¹³ Imagens, respectivamente, de *ACME Novelty Library #1*, de Chris Ware, p. 21; *Scott Pilgrim #2 vs. The World*, de Bryan Lee O'Malley, p. 22; *Pluto #2*, de Urasawa Naoki, p. 25; *Watchmen #8*, de Alan Moore e Dave Gibbons, p. 19; *Vagabond #23*, de Inoue Takehiko, p. 38; *Breakdowns - Portrait of the Artist as a Young %@&!*, de Art Spiegelman, p. 31.

postas em galeria e que, depois da exibição, eram vendidas impressas, em um *portfolio* que as organizava na mesma sequência (McCLOUD, 1994, p. 16, 17).

Embora a história da caricatura, do cartum e da charge¹⁴ tenha nomes importantes que influenciaram o desenvolvimento dos quadrinhos, como aponta Harvey (2009), é Rodolphe Töpffer o criador dos quadrinhos modernos (McCLOUD, 1994; DUNCAN e SMITH, 2013; KUNZLE, 2009). Töpffer criou a *litterature en estampes*, histórias contadas através de desenhos, nas quais utilizava uma nova forma de expressão (GROENSTEEN, 1998). Ele publicou pelo menos sete histórias entre 1827 e 1844, em álbuns de quase cem páginas (DUNCAN e SMITH, 2013). Um ensaio de Töpffer sobre o funcionamento de seus desenhos (*Essai de physiognomonie*¹⁵) acabou influenciando a tradição de caricaturas e cartuns nas revistas ilustradas do séc. XIX, se aproximando do traço mais simplificado que ainda hoje é mais comum em cartuns e tirinhas.

Tanto a tradição de quadrinhos europeia quanto a estadunidense tem influência dos álbuns e do traço de Töpffer, mas também das tirinhas e das páginas dominicais de jornais diários (COUCH, 2000), que por sua vez remontam às caricaturas e cartuns das revistas ilustradas. Enquanto na Europa o formato privilegiado para quadrinhos é o álbum (LEFÈVRE, 2000), as primeiras revistas em quadrinhos surgiram nos Estados Unidos, para tentar reverter a queda de venda dos jornais. Inicialmente, passou-se a publicar, aos domingos, uma página inteira de quadrinhos para chamar atenção do público e fidelizá-lo, em uma estratégia similar à do uso de novelas em folhetins nos sécs. XVIII/XIX. Era a época da grande concorrência entre os jornais dos dois principais empresários de comunicação dos Estados Unidos, Pulitzer e Hearst, e os quadrinhos foram como arma para vencer a concorrência (CIRNE, 1970, p. 2), sofrendo, como consequência, sua massificação. Com o sucesso dessas páginas dominicais, iniciou-se a publicação de tirinhas coletadas da semana, inicialmente distribuídas de graça junto com o jornal; posteriormente vendidas separadamente (COUCH, 2000). Essas revistas seguiam a mesma temática das tirinhas, eram cômicas, voltadas para o público infantil, com personagens animais ou crianças.

Em relação à indústria estadunidense, outra influência importante é a da literatura *pulp fiction*, que eram revistas ilustradas, impressas em papel barato que traziam histórias de ficção

¹⁴ Em nossa análise das seções do *site* CM, utilizaremos esses termos com a seguinte diferenciação: caricatura é o estilo de ilustração cômica e exagerada de algum personagem conhecido; cartum (*cartoon*, do italiano *cartone*) é o desenho cômico retratando alguma situação engraçada, de temática, em geral, mais universal; já charge (ou cartum editorial) é um cartum utilizado como comentário (logo, opinativo) sobre um acontecimento ou notícia pontual, em geral ligado à política editorial do veículo que o publica.

¹⁵ Obra disponível em: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529034f.r=.langFR>. Acesso em: 20/01/2015.

científica, aventura, mistério e lançaram autores populares, como Isaac Asimov, Ray Bradbury, Raymond Chandler e Edgar Rice Burroughs. Nelas foram inicialmente publicados personagens clássicos como Tarzan (1912) e Zorro (1919). Foi a partir do sucesso de histórias de heróis, suspense e aventura nesse gênero que essas temáticas chegaram aos quadrinhos (DUNCAN e SMITH, 2013). Foi como ilustradores de revistas *pulp* que alguns dos primeiros desenhistas dos quadrinhos começaram suas carreiras – inclusive com alguns dos mesmos personagens (Tarzan e O Sombra são bons exemplos). A primeira versão do Super-Homem (que apesar do nome e dos mesmos autores, era um personagem diferente do que acabou ficando famoso) foi pensada por Siegel e Shuster para ser uma história de *pulp fiction* (VANLENTE e DUNLAVEY, 2011). Como explicam Duncan e Smith (2013):

A indústria de quadrinhos estadunidense surgiu de duas raízes: as tirinhas de jornais e as revistas de *pulp fiction*. O formato e a infraestrutura comercial surgiram principalmente de uma reformatação do primo mais próximo do gibi, a tirinha. Parte do capital de investimento, o talento e até alguns dos arquétipos heroicos foram tirados da ficção de polpa¹⁶ (DUNCAN e SMITH, 2013, p. 26).

Embora tenha vindo de tradição da tirinha, Witek (1989) destaca que esses dois formatos (o livro e a tirinha, *comic book* e *comic strip* no original) representam gêneros distintos com uma evolução independente. Tiras têm poucos quadros e em geral utilizam um layout fixo e uma composição simples, com muito uso da transição de ação a ação (McCLOUD, 1994). Já quadrinhos maiores (Witek não diferencia livros, álbuns e revistas em quadrinhos, inserindo na mesma categoria gibis¹⁷, BDs¹⁸, mangás¹⁹ e *graphic novels*) se utilizam de layouts mais criativos e uma composição mais complexa, com diversas possibilidades de unidades de encapsulação (DUNCAN e SMITH, 2013). Enquanto as tirinhas se restringem em geral a uma ou duas frases da sintaxe de Groensteen (2007), a possibilidade de uma história compor-se de várias páginas cria elementos como o hiperquadro e o multiquadro e possibilita uma análise mais complexa.

A tirinha tem um importante legado, embora seja mais restrita, graças a convenções e

¹⁶ “The American comic book industry [...] grew out of two roots: newspaper comic strips and pulp magazines. The format and commercial infrastructure grew primarily out of a repackaging of the comic book’s closest cousin, the comic strip. Part of the investment capital, the talent, and even some of the heroic archetypes were diverted from the pulps”.

¹⁷ O equivalente brasileiro do *comic book*, gibis são quadrinhos publicados de forma periódica, em formato de revista, em geral impressos em papel-jornal. O nome vem de um personagem de uma história em quadrinhos popular no Brasil no início do século XX, cuja revista homônima se popularizou a ponto de virar sinônimo para revistas em quadrinhos.

¹⁸ BDs, do francês *bande dessinée*, é o termo utilizado para falar da escola franco-belga de quadrinhos, de autores como Franquin, Hergé, Jijé, Uderzo, Goscinny, Peyo, Giraud. É normalmente utilizado como modelo da tradição europeia, embora existam diferenças entre aquela e as escolas italiana e alemã, por exemplo.

¹⁹ Mangá (漫画) significa quadrinhos em japonês. Embora, no Japão, denote qualquer tipo de quadrinhos, no ocidente se utiliza o termo para falar especificamente dos quadrinhos japoneses. Com estilo e convenções muito diferentes dos quadrinhos ocidentais mais tradicionais, os mangás são lidos por grande parte da população japonesa, havendo grande variedade temática e públicos-alvo bem específicos. O maior nome do gênero é Osamu Tezuka, tido no Japão como o “deus dos quadrinhos” (漫画の神様).

estruturas próprias – em geral ligadas às configurações dos *syndicates*²⁰ e dos jornais em que são publicadas (LEFÈVRE, 2000). Cada tirinha tem que ser independente, com um sentido fechado em si mesmo, e, ainda que possa ter relação com as anteriores e seguintes, é um processo diferente, já que cada tirinha aparece isolada das outras. Há a necessidade de que o leitor leia o jornal todo dia e se lembre da tirinha do dia anterior para fazer essa conexão (o livro com coletânea de tirinhas altera isso, mas não é esse o formato original de publicação, nem o mais comum). No livro, cada página funciona em dependência direta das outras (hiperquadro/multiquadro), fazendo seu sentido na sua totalidade (WITEK, 1989; GROENSTEEN, 2007).

A indústria de quadrinhos estadunidense se desenvolve rapidamente com o surgimento do quadrinho de super-herói (o Super-Homem, da editora DC, em 1938, imediatamente seguido de vários outros) e, pelos anos 60, com o fortalecimento da editora Marvel, se estabelece como um oligopólio (DUNCAN e SMITH, 2013). Esses quadrinhos tinham pouca variação temática e artística (McCLOUD, 1994; 2000) – e mesmo quando abordavam outros temas, não o faziam com a profundidade de outros meios de expressão. Fizeram sucesso, a seu tempo, histórias de quadrinhos sobre crimes, aventuras de faroeste ou com contos de horror, por exemplo. Apesar de não serem histórias de super-herói, sua abordagem não era adulta. Também faziam sucesso histórias para crianças, como as dos personagens da Disney. De qualquer forma, o que se nota é que havia uma ideia preconcebida do público-leitor: crianças ou jovens, sem interesse em narrativas complexas e temas adultos.

Isso leva, com o tempo, ao surgimento do movimento *underground* de quadrinhos, em que produtores independentes passaram a publicar e distribuir histórias (em geral no formato de revista) com temáticas adultas, paródias de personagens famosos nos quadrinhos, referências a violência, sexo e drogas e ao movimento de contracultura. Surgido nos anos 50 e com auge entre os anos 60 e 70, o movimento *underground* logo se estabeleceu como um gênero à parte, oposto aos quadrinhos das grandes editoras não só na temática, mas também no traço (em geral mais cru, “feio” e sem cores). Críticos à falta de variedade de temática e de estilo nos quadrinhos das grandes empresas, autores como Robert Crumb e Gilbert Shelton fizeram grande sucesso entre um público que crescera lendo quadrinhos e gostava do meio, mas já não se interessava pelos temas veiculados no *mainstream*. Grandes autores surgiram nesse meio e

²⁰ *Syndicates* são as empresas responsáveis por distribuir conteúdo para jornais, revistas e internet, e em geral trabalham com tirinhas, entre outros gêneros da imprensa. Nos quadrinhos, o autor em geral cede o direito de uso mediante uma licença, e o *syndicate* funciona como um agente, distribuindo e traduzindo esse conteúdo para jornais e outros meios que o queiram reproduzi-lo.

seu sucesso, mesmo a partir de uma produção e distribuição inicialmente bem alternativa, levou a diversas alterações na configuração da indústria dos quadrinhos.

A principal delas é o surgimento da *graphic novel*, gênero não serializado de quadrinhos com temáticas mais realistas, complexas, profundas (muitas são não ficcionais). A partir do *underground*, percebeu-se que quadrinhos podiam ser publicados com sucesso fora das grandes empresas e abordando temas mais adultos e narrativas mais profundas. Seu surgimento normalmente é creditado a Will Eisner, que em 1978 publicou *Um Contrato com Deus* – embora três títulos tivessem sido lançados como *graphic novels* dois anos antes, sem o mesmo sucesso (DUNCAN e SMITH, 2013). Voltadas para um público adulto e publicadas em livro (logo, em um mercado diferente dos quadrinhos *mainstream*), elas são melhor trabalhadas, seja em questão narrativa ou artística. Como explica McCloud (2000, p. 29) “na mudança de periódico para livro, uma afirmação implícita de valor permanente estava sendo feita – uma afirmação que precisava ser justificada²¹”.

Duncan e Smith (2013) apontam o surgimento da *graphic novel* como o início do que chamam de Era da Ambição nos quadrinhos. Além de Eisner, é nessa época que Art Spiegelman publica *Maus*, obra ganhadora dos prêmios Pulitzer, Eisner e Harvey²² de 1993 e influente precursora do jornalismo em quadrinhos, como veremos a seguir. Além disso, nos quadrinhos *mainstream*, alguns autores criaram, nessa época, obras que marcaram o gênero, inicialmente publicadas de forma serializada. Destacam-se *Batman: the Dark Knight Returns*, de Frank Miller, e *Watchmen*, de Alan Moore, ambas publicadas pela DC Comics em 1986.

Graphic novels são ainda hoje a forma privilegiada de publicação de quadrinhos de qualidade, tanto no mercado independente quanto nas grandes editoras de quadrinhos. Esse gênero tornou-se a forma de publicação preferencial para trabalhos mais autorais, autobiográficos e de não-ficção.

²¹ “[...] *in moving from periodical to book, an implicit claim of permanent worth was being made – a claim that had to be justified*”.

²² Prêmio Pulitzer, em homenagem a Joseph Pulitzer e administrado pela Universidade de Columbia, é concedido anualmente para destaque de jornalismo e literatura nos Estados Unidos em várias categorias. Prêmio Eisner é a maior premiação de quadrinhos dos Estados Unidos, votado por profissionais da indústria e concedido anualmente durante a convenção internacional de quadrinhos ComicCon, em San Diego. Concorrente do Eisner, o Prêmio Harvey é outra grande premiação anual de quadrinhos com votos de profissionais da indústria estadunidense, realizado por voluntários e através de patrocínios.

2.3 JQ: legitimação e configuração

O jornalismo em quadrinhos percorreu um significativo caminho de legitimação do seu surgimento até hoje. Sua credibilidade como produto jornalístico está relacionada a aspectos institucionais, comerciais e editoriais de suas publicações iniciais na forma de livro-reportagem em quadrinhos. Esse formato se diferencia do jornalismo produzido na grande mídia assim como dos quadrinhos ligados às grandes editoras.

Com o livro-reportagem, o jornalista se insere no mercado editorial, fora dos grandes conglomerados de mídia. Essa mudança de âmbito institucional é relevante e, como veremos, implica em alterações tanto comerciais quanto editoriais. Lima (1993, p. 28) define livro-reportagem como o “veículo de comunicação impressa não-periódico que apresenta reportagens em grau de amplitude superior ao tratamento costumeiro dos meios de comunicação jornalística periódicos”. O autor afirma que esse formato é procurado por profissionais que não encontram no jornalismo diário espaço para explorar seu texto, seu estilo e suas temáticas sem a pressão e a cobrança da produção constante de notícias na grande mídia. Lima (1993) aponta ainda a luta contra o relógio, a preocupação com a concorrência, a sobrecarga de trabalho, os constrangimentos editoriais ou comerciais e pautas com temas desconhecidos ou desinteressantes como motivos para essa migração.

Publicando em livro, o produto do jornalista é outro. Seu nome não aparece ao fim de um texto em uma página com diversos outros textos dentro de um jornal, que é efêmero por natureza, e sim na capa de um livro, um produto com durabilidade e maior valor simbólico – se o jornal não vale mais no dia seguinte, o livro-reportagem é guardado na estante, junto com obras de literatura. O jornalista não ganha um salário para sua produção, mas uma porcentagem das vendas do livro – de certa forma, tem mais responsabilidade com seu sucesso. Isso significa que tem também mais controle sobre o conteúdo que publica do que teria na grande mídia, mais liberdade criativa – ele é o autor. Por isso, Lima (1993) afirma que o livro-reportagem possibilita um tratamento mais sensível e inteligente do texto, exige mais esforço, mas traz mais satisfação. Não à toa, esse formato é o mais comum para publicação de obras de jornalismo literário, pois dá a possibilidade de um tratamento textual que se preocupe mais com a forma de apresentação.

Similarmente, publicar quadrinhos em forma de livro representa uma fuga das grandes editoras. Os produtos que essas empresas costumam lançar são em geral muito restritos em relação aos temas e estilos e não possibilitam, por isso, muita oportunidade para seus

profissionais, tanto roteiristas como desenhistas, criarem obras mais autorais e pessoais (McCLOUD, 1994). Grande parte de seus profissionais estão inseridos em uma linha de produção com prazos fixos e curtos e pouco controle sobre o resultado final da obra. Quadrinistas que não querem esse mercado acabam migrando para o meio independente ou alternativo e também nesse caso a mudança institucional encadeia outras no âmbito comercial e editorial. Além de conseguir a liberdade criativa (e temporal) para fazer histórias mais sérias com temáticas mais complexas e adultas, essa migração afasta suas obras do estigma negativo dos quadrinhos *mainstream*, que, com raras exceções, seguem sendo superficiais e limitados em relação tanto ao roteiro quanto à arte.

Duncan e Smith (2013) diferenciam produções alternativas e independentes. Para eles, alternativa seria uma produção em geral de um único autor, editada e publicada pelo próprio de forma artesanal ou por pequenas gráficas não comerciais; independente seria uma produção publicada e editada por uma empresa nova ou menor no mercado, que, por isso, teria mais liberdade comercial para tentar lançar experimentações, novos artistas ou gêneros (DUNCAN e SMITH, 2013, p. 65-67). As produções alternativas estão mais ligadas ao movimento de quadrinhos *underground* e seus herdeiros, e em geral são publicadas em revistas serializadas (e hoje em dia, na internet, como apontam Fenty et al, 2004); já as produções independentes estão mais ligadas ao gênero *graphic novel*, sendo lançadas por editoras de livros, vindas de fora do circuito de quadrinhos *mainstream*. São consideradas publicações independentes, muito embora grandes editoras como Marvel e DC publiquem *graphic novels* de ação, aventura ou fantasia (DUNCAN e SMITH, 2013, p. 70), que não passam, com exceções, de versões mais longas, muitas vezes apenas coletâneas, das histórias publicadas nas revistas periódicas.

Assim, é compreensível que o JQ tenha tido sucesso como livro: é um formato de prestígio tanto para o jornalismo como para os quadrinhos. Comercialmente, o que isso significa é que se insere o produto em um novo mercado: no mercado editorial de livros. Tanto quadrinhos em revista como jornais diários e revistas jornalísticas tendem a ser efêmeros em questão de conteúdo e de material. Precisam ter custo acessível, porque, tradicionalmente, grande parte do seu lucro vem de anúncios publicitários – e quanto mais leitores, maior é o preço cobrado por esses anúncios. Em livro, não se tem publicidade. Logo, o editor cobra mais caro por seu produto e, para isso, tem que entregar um produto melhor, tanto em questão de material, quanto de conteúdo.

Ao publicar uma reportagem em quadrinhos no formato de livro-reportagem/*graphic novel*, o jornalista-quadrinista se posiciona em relação a como quer que o público perceba sua obra. É uma publicação diferenciada, com o valor agregado desse formato, o que sugere maior tempo de produção e mais cuidado com a coleta de informações. O autor escapa do esquema de produção industrial imposto pelas empresas – tanto aos jornalistas, nos conglomerados de comunicação, quanto aos quadrinistas, nas editoras *mainstream*. Ligando seu quadrinho a formatos que têm tradição de não-ficção, facilita-se a aceitação do conteúdo jornalístico sendo transmitido; ligando sua reportagem a um formato que tem tradição mais autoral e subjetiva, facilita-se a aceitação dos quadrinhos como meio válido no qual se fazer jornalismo.

Considera-se o lançamento de Palestina, como se disse, o surgimento do jornalismo em quadrinhos. No entanto, uma compreensão mais abrangente da linguagem dos quadrinhos como arte sequencial possibilita voltar a manifestações jornalísticas anteriores a Joe Sacco e notar, nelas, características que singularizam o JQ. O ilustrador francês Constantin Guys, por exemplo, tem uma série de desenhos publicada em jornais ilustrados europeus, em que relata, apenas por imagens, cenas das campanhas francesa e inglesa na guerra da Crimeia (1853-1856). Temos, assim, uma reportagem através de imagens sequenciais. Certamente não é o que entendemos atualmente por quadrinhos – mas tampouco eram outros tipos de quadrinhos da época. Exemplos como o de Guys existem alguns na história do jornalismo, sendo bem comuns na época dos periódicos ilustrados, na segunda metade do séc. XIX.

Dutra (2003) cita o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, precursor dos quadrinhos no Brasil, que publicou reportagens em quadrinhos em sua revista, *O Cabrião* (1866/1867). Ao analisar uma reportagem em quadrinhos de Agostini e compará-la com a versão textual publicada na mesma edição, Dutra (2003) conclui:

Como reportagem, essa história em quadrinhos é muito superior à sua contraparte textual, tanto na quantidade de informações quanto em sua qualidade e acuidade. Apesar de sua brevidade (uma página), os pressupostos da moderna reportagem em quadrinhos estão colocados. (...) A diferença de tom e de objetivos entre as duas matérias parece indicar uma certa distinção no uso das duas linguagens, pois enquanto o texto puro, por seu poder argumentativo, é utilizado de modo crítico e opinativo, a história em quadrinhos, pelo poder descritivo da imagem, pode ser bem utilizada com fins informativos. Essa diferenciação no uso da imagem jornalística preconiza a grande força que o fotojornalismo e a fotorreportagem teriam no século seguinte (DUTRA, 2003, p. 66).

Analisando outra reportagem do mesmo volume, Dutra (2003) chega à mesma conclusão: de que o quadrinho era usado para reportar o fato, de forma informativa, enquanto o texto escrito traria comentários e opiniões; no caso do *Cabrião*, uma revista humorística, a

matéria podia satirizar o acontecimento, criticar os envolvidos de forma bem-humorada, mas a história em quadrinhos deveria apenas trazer informações.

Dutra (2003) defende também o caso das fotorreportagens como forma de jornalismo em quadrinhos – já que não há nada na definição de quadrinhos que limite as imagens que compõem sua linguagem a desenhos, existindo, inclusive, exemplos de quadrinhos ficcionais feitos com fotos. Fotorreportagens foram mais comuns entre as décadas de 40 e 60 do século XX, como as das revistas *Life*, *Paris Match* e *O Cruzeiro*. Na produção e seleção das fotos, posterior diagramação e encadeamento com o texto, Dutra (2003) defende que há, nessas reportagens, uma clara preocupação conceitual e seqüencial, classificando-as, então, como reportagens em quadrinhos. Para Dutra (2003, p.100), “o eixo central do fluxo da fotorreportagem (...) não é o texto verbal e sim o conjunto das imagens fotográficas”. Esse conjunto deve funcionar como um discurso articulado, estando interligado por critérios específicos, e não casualmente amontoados. Se uma fotografia isolada tende a congelar o tempo, a seqüência de fotos funciona como a seqüência nos quadrinhos, fazendo o leitor complementar as elipses através da conclusão. “O que distingue, portanto, a verdadeira fotorreportagem de uma simples reportagem ilustrada é o encadeamento das imagens estabelecendo o fluxo das informações” (DUTRA, 2003, p. 100), ou seja, a fotorreportagem tem uma narrativa seqüencial.

Apesar dessas manifestações anteriores, é Joe Sacco quem é considerado o precursor do jornalismo em quadrinhos. Nasceu na ilha de Malta, tendo passado a infância na Austrália e a adolescência nos Estados Unidos, onde cursou a faculdade de jornalismo, formando-se em 1981 (VALLE, 2010). Por ter sempre se interessado por quadrinhos e muito pouco pelo que via como o entediante jornalismo diário, volta para Malta, depois de formado, onde começa sua carreira de quadrinista, publicando em revistas independentes, tanto histórias ficcionais como autobiográficas (DUTRA, 2003). Quando retorna aos Estados Unidos, em 1986, tem uma de suas primeiras experiências como jornalista no *The Comics Journal*, uma revista especializada em crítica de quadrinhos publicada pela editora independente Fantagraphics, onde também foi editor da revista *Centrifugal Bumble-Puppy* (DUTRA, 2003). Saiu desse emprego para fazer uma viagem pela Europa, que acabou durando quatro anos. Durante esse tempo, registrou suas experiências lá em uma revista própria, a *Yahoo!*, que também foi publicada pela Fantagraphics (VALLE, 2010). Ficou conhecido no círculo *underground* por seu traço característico, temáticas autobiográficas e jornalísticas, em seu conteúdo similares às de mestres do *new journalism*, como Tom Wolfe e Gay Talese, mas igualmente reminiscentes

a grandes quadrinistas, como Crumb e Spiegelman, pela forte autoironia e pelo traço *underground*.

Com o reconhecimento no círculo alternativo de quadrinhos, Sacco resolveu experimentar um trabalho mais ambicioso, dando continuidade ao que vinha fazendo. Viajou à Palestina para começar sua primeira grande reportagem em quadrinhos. Retratava a vida dos palestinos vivendo nos territórios ocupados, em uma abordagem crua e realista, mostrando apuração e redação já tipicamente jornalísticas (SOUZA, 2010). A história foi lançada inicialmente de modo serializado em nove edições (de 1992 a 1995), publicadas pela Fantagraphics, e posteriormente em formato de livro, primeiro em duas partes, em 1993 e 1996, e em formato único em 2001, pela mesma editora. *Palestina* teve pouco destaque quando serializado, mas foi bem sucedido comercialmente em sua versão de dois tomos (DUTRA, 2003). Por isso, a segunda grande reportagem de Joe Sacco já foi lançada diretamente em formato de livro. *Área de Segurança Gorazde*, de 2000, teve ainda mais sucesso editorial, resultando no relançamento de *Palestina* em volume único. Percebe-se nesses anos iniciais como o formato de livro-reportagem foi um fator importante na consagração do gênero, do estilo e do formato da reportagem gráfico-sequencial.

Assim, os livros-reportagem em quadrinhos de Joe Sacco fundamentam sua qualidade jornalística através da soma de dois aspectos de sua produção: por um lado, a credibilidade que Sacco, como jornalista, construiu para si entre seu público; por outro, a credibilidade da editora que o publicava. Esses aspectos estão ligados a um eixo periférico ao da grande mídia, tanto de quadrinhos como de jornalismo.

A aceitação dos livros-reportagens em quadrinhos de Joe Sacco vem na esteira de grandes *graphic novels* de não-ficção que também foram sucesso de crítica e público. A referência mais clara entre essas é a de *Maus*, de Art Spiegelman, cujas estrutura narrativa e escolhas estéticas se assemelham muito à obra de Sacco, em especial *Área de Segurança Gorazde* (OLIVEIRA, 2013). *Maus*, embora não seja uma obra jornalística, é um relato realista e não-ficcional da experiência do pai do autor com o holocausto e a Segunda Guerra Mundial, um relato metalinguístico das sessões de entrevistas do autor com seu pai para a produção da obra e ainda um relato autobiográfico da relação conturbada entre pai e filho, em especial após o suicídio da mãe de Spiegelman. Os três níveis narrativos (relato de terceiro, relato metalinguístico e relato autobiográfico) se complementam de forma a criar uma obra complexa, séria e interessante – não à toa a única, até hoje, obra em quadrinhos a receber o prêmio Pulitzer, em 1992, pela sua edição única publicada pela editora independente Pantheon

(a obra foi inicialmente serializada na revista alternativa *Raw*, publicada pelo próprio Spiegelman e sua mulher, e posteriormente lançada em dois volumes). Vendido diretamente em livrarias, o livro não chegou a passar por lojas de quadrinhos, e causou confusão entre críticos, editores e livreiros em relação a sua classificação. Também em 1992, ganhou o Harvey Award e o Eisner Award – os dois maiores prêmios de quadrinhos nos Estados Unidos.

Dutra (2003) destaca o livro *Brought to Light*, que se define como *graphic documentary* publicado em 1989, portanto, antes de Joe Sacco lançar *Palestina*. Dividido em duas partes, *Shadowplay* e *Flashpoint*, é uma obra com mais de um autor. *Shadowplay*, a primeira parte, conta, através de uma águia antropomórfica, ex-agente da CIA, o envolvimento do governo estadunidense na guerra do Vietnã e em governos ditatoriais latino-americanos. Escrito por Alan Moore e ilustrado por Bill Sienkiewicz (ambos quadrinistas famosos por suas obras nas grandes editoras de super-herói estadunidenses), é mais especulativo e menos jornalístico (DUTRA, 2003). Já *Flashpoint*, de Joyce Brabner e Tom Yeates, trata do envolvimento da CIA no atentado a Edén Pastora na Nicarágua em 1984, abordando também outras ações da agência na América Latina. O texto é baseado em investigações dos jornalistas estadunidenses Martha Honey e Tony Avirgan, que deram testemunho a Brabner. A obra une graficamente a estrutura da história em quadrinhos com recursos ilustrativos do jornalismo, desenhos infantis e até cenas de cartilhas sobre a produção de coquetéis Molotov (DUTRA, 2003, p. 79), e se aproxima também, tanto no traço como na escrita, da linguagem tradicional do documentário audiovisual. No contexto do livro como um todo, essa segunda história serve para exemplificar a “fantasia em tom de fábula” (DUTRA, 2003, p. 82) da história anterior, em suas revelações/acusações à CIA e ao governo estadunidense. Publicado pela extinta editora de quadrinhos independente Eclipse Comics, *Brought to Light* foi criado a partir de informações fornecidas pelo Christic Institute, segundo Dutra:

uma organização americana sem fins lucrativos, de bases religiosas, especializada em investigações legais de casos criteriosamente selecionados que envolvessem direitos humanos, justiça social e liberdades individuais, tanto dentro quanto fora dos Estados Unidos. Mas [*Brought to light*] também é uma das ações diretas do próprio instituto no intuito [...] de desmascarar as ligações da CIA e de outras instituições americanas com o terrorismo mundial. O livro foi publicado durante o processo judicial movido pelo instituto a partir dos relatórios por eles levantados e tinha como objetivo ser uma denúncia pública (DUTRA, 2003, p. 85).

O livro, embora não tenha tido tanto sucesso de público ou de crítica, ainda é um trabalho muito citado, ainda que mais para o campo dos quadrinhos do que para o jornalismo.

É o primeiro grande trabalho de Moore fora do gênero de super-heróis e é considerado por Sienkiewicz como uma das obras mais importantes de sua carreira.

Voltando ao jornalismo em quadrinhos propriamente dito, dois livros-reportagem ainda merecem destaque, pelo seu ineditismo e inovação artística no período após a publicação de *Palestina*. O primeiro, *Fax from Sarajevo*, publicado pela editora Dark Horse²³ em 1996, é uma obra do veterano dos quadrinhos estadunidenses Joe Kubert (roteirista e desenhista de personagens como Flash, Tarzan e o Homem-Gavião). Apesar de representante da tradicional indústria de quadrinhos, Kubert foi o autor dessa obra de jornalismo graças a suas conexões com a indústria de quadrinhos internacional (DUTRA, 2003). Ervin Rustemagić, um empresário de quadrinhos europeu, residente de Sarajevo, ficou isolado por quase um ano e meio na cidade, após ter sua casa destruída, durante o cerco sérvio à cidade na Guerra da Bósnia (conflito também retratado por Sacco). Ervin ficou durante todo esse tempo se comunicando apenas por fax com seus amigos e clientes. Ele mandava notas quando podia sobre o conflito e sua luta para proteger sua família na cidade sitiada. Kubert era um dos clientes de Ervin e utilizou essas notas, entre dados buscados de outras fontes, para retratar a história que lhe era contada à distância (DUTRA, 2003). A obra ganhou muitos prêmios e demonstra o grande domínio de um quadrinista experiente sobre a técnica narrativa tradicional na documentação de um fato real.

A outra obra é *O Fotógrafo*, dos franceses Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemercier. Misturando fotografia e quadrinhos, o livro trata de uma expedição dos Médicos Sem Fronteira no Afeganistão, em 1986, de cuja cobertura o fotojornalista Lefèvre tinha sido encarregado. Guibert fez a quadrinização do relato do fotógrafo, transformando-o em personagem da narrativa; seus quadrinhos se mesclam com as fotos de forma metalinguística, pois vemos as fotos que o personagem acaba de tirar na história (GOMES, 2010). O título conta com a diagramação de Lemercier, que selecionou as fotos e coloriu os desenhos. Publicado em três tomos pela tradicional editora belga de quadrinhos Dupuis entre 2003 e 2006, o álbum-reportagem²⁴ traz uma estética muito diferente, por misturar as fotos

²³ A Dark Horse iniciou como uma editora independente em 1986 (DUNCAN & SMITH, 2013, p. 73) e hoje em dia é a quinta maior dos Estados Unidos em número de vendas, embora continue mantendo características de editora independente (em parte porque ainda se configura como uma pequena editora, com aproximadamente 4% do mercado, enquanto as duas maiores, Marvel e DC têm, juntas, aproximadamente 65%, segundo dados de 2013, disponíveis em <http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=134435>, acesso em 19/01/2015).

²⁴ No mercado europeu, notadamente entre a chamada escola franco-belga, a publicação em revistas não é a mais comum para conteúdo adulto. Por ser uma tradição de quadrinhos que, ao contrário da estadunidense, sempre valorizou temas mais profundos voltados para público adulto, as editoras franco-belgas costumam publicar histórias maiores, mesmo as infantis, no formato de álbum, com páginas mais largas mas em menor número que as de um livro (LEFÈVRE, 2000). Assim, a denominação que utilizamos para essa obra foi álbum-reportagem.

com os quadrinhos (uma estratégia de multimídia utilizada muito por repórteres-quadrinistas na internet). Em 2007, *O Fotógrafo* ganhou o prêmio Essenciais do Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, na França.

Em relação ao conteúdo, nota-se nessas obras iniciais (e também em algumas obras posteriores) a predominância da temática de guerras e conflitos de importância internacional. Embora sejam temas que também ganhem espaço na grande mídia, no JQ ganham um enfoque diferente: seja com um tratamento mais sensível, uma visão mais pessoal, uma tomada mais clara de posição, um enfoque não comumente veiculado ou mesmo um tipo de informação a que repórteres da grande mídia simplesmente não têm acesso. Sacco, por exemplo, explicita como:

Naqueles dias [dos ataques sérvios à cidade de Goražde durante a guerra da Bósnia], a maioria dos jornalistas chegava com o comboio da ONU de manhã, ia para o hospital pegar declarações em inglês do Dr. Begovic, gravava as minicentraís [de energia elétrica] no [rio] Drina, fazia alguma passagem na rua ou na segunda ponte e saía com o comboio da ONU de tarde²⁵ (SACCO, 2011, p. 130).

Ele foi um dos poucos repórteres que passou uma noite em Goražde – e no caso dele, mais de uma: chegou a morar lá, na casa de habitantes ou com refugiados, para melhor descrever a situação que estavam vivendo. Não é o caso de a grande mídia não ter acesso a esse tipo de informação, mas uma estrutura de produção industrial de notícias não comporta tempo para esse tipo de apuração, nem tem muito interesse nela.

A narrativa em primeira pessoa, característica tanto de *graphic novels* e quadrinhos alternativos como de obras do jornalismo literário²⁶ e da reportagem depoimento, é uma tendência dos livros-reportagem em quadrinhos. Essa estratégia tem a função metalinguística de mostrar a produção da reportagem, com o repórter fazendo entrevistas, buscando dados e cruzando fontes. Assim, ao mesmo tempo em que escancara a subjetividade da narrativa, o autor consegue reforçar sua credibilidade, mostrando como se deu a coleta das informações que transmite e desvendando o processo de investigação jornalística. No caso de Sacco, os comentários autoirônicos e fortemente críticos do narrador em primeira pessoa deixam transparecer muito do personagem Joe Sacco – algo que também pode ser apontado como

²⁵ “In those days, most journalists blew in with the U.N. convoy in the morning, hit the hospital for some English-language quotes from Dr. Begovic, noted the mini-centrales on the Drina, did some man-in-the-street and/or a quickie stand-up on the second bridge and blew out with the U.N. convoy in the afternoon...”.

²⁶ Livros-reportagem do *new journalism* como *A Sangue Frio*, de Truman Capote, *Hell's Angels*, de Hunter Thompson, ou mesmo anteriores a esse movimento, como reportagens de George Orwell nos anos 30.

influência tanto de obras de jornalismo literário, como de quadrinhos *underground* da década de 70²⁷ (OLIVEIRA, 2013).

Em relação à linguagem quadrinística utilizada, percebemos que esses livros-reportagem em quadrinhos se utilizam de poucas metáforas visuais, como onomatopeias e linhas de movimento. O som ambiente tende a não ser representado, e, quando aparece, não é através de onomatopeias, como se costuma ver, mas dentro dos recordatórios, junto com a narração. Já outros ícones visuais, como linhas de movimento, podem ser mais ou menos utilizados, dependendo do que exige a cena narrada. Essa adaptação visual da linguagem serve para distanciar a narrativa dos quadrinhos de ficção, que fazem maior uso desses elementos para facilitar o andamento da história. No caso de Sacco, por exemplo, eles são utilizados mais nos seus trabalhos de início de carreira do que em seus livros-reportagens (OLIVEIRA, 2013). Também percebemos como Sacco alia elementos dos quadrinhos a elementos jornalísticos para criar diferentes níveis narrativos (abordagens descontraída, profissional e histórica) em suas reportagens, em especial *Área de Segurança Goražde* (OLIVEIRA, 2013).

Neste capítulo, vimos aspectos do jornalismo e dos quadrinhos que vão ser utilizados em nossa análise das reportagens do *site* Cartoon Movement. Do jornalismo, tratamos de aspectos gerais da profissão além de conceitos específicos da reportagem; em relação aos quadrinhos, discutimos elementos que estruturam essa linguagem e sua narrativa. Vimos também um histórico do jornalismo em quadrinhos, seus antecedentes e seu surgimento na forma impressa, relacionado ao livro-reportagem e à *graphic novel*. No capítulo seguinte, vamos abordar questões relacionadas ao jornalismo digital e aos *webcomics* e suas relações com o processo de convergência midiática.

²⁷ Especialmente as obras autobiográficas de Robert Crumb e as experimentações formais de Art Spiegelman (além da já citada influência de *Maus*).

3 INTERNET E CONVERGÊNCIA MUDIÁTICA

O desenvolvimento das tecnologias digitais e, em especial da rede mundial de computadores, resultou em modificações significativas no campo da comunicação. Tanto nos quadrinhos como no jornalismo estas podem ser percebidas e se fazem presentes em adaptações e transformações ainda em curso. A convergência, embora ainda não haja um consenso entre os acadêmicos que a estudam, pode ser definida, em termos gerais, como “a união da computação, das telecomunicações e da mídia em um ambiente digital²⁸” (PAVLIK e McINTOSH, 2011, p. 8). Os autores a dividem entre a convergência tecnológica, a econômica e a cultural. Salaverría, Avilés e Masip (2010) identificam três escolas de estudo da convergência, com diferentes perspectivas: a convergência como produto, como sistema, e como processo. Para Jenkins (2009), a convergência dos *media* não seria apenas um simples resultado das tendências tecnológicas. O autor afirma que a convergência não acontece por meio de aparelhos, mas sim “dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, p. 30). Convergência seria o

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, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. É uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009, p. 2,3).

Jenkins (2001) aponta cinco processos de convergência: tecnológico, econômico, social (orgânico), cultural e global. O primeiro processo se dá com a digitalização, já que texto escrito, imagem e som, em forma de *bytes*, são mais propícios a se combina-

²⁸ “[...] the coming together of computing, telecommunications, and media in a digital environment”.

rem nos diferentes suportes digitais. A convergência econômica teria a ver com uma integração horizontal das indústrias de mídia e entretenimento, que provoca uma reestruturação da produção cultural com o uso de diversas plataformas. Esse processo depende do monopólio ou oligopólio da produção de filmes, jogos, música, livros, possibilitando a exploração transmidiática de uma mesma marca. O processo social, ou orgânico, diz respeito à adaptação do público ao desempenho de várias tarefas ao mesmo tempo através de diferentes mídias. Depende não só do uso das mídias em si, mas da mudança na percepção do público, que naturaliza a utilização simultânea de diferentes plataformas, assumindo-a como parte de sua identidade social. O aspecto cultural se relaciona com “a explosão de novas formas de criatividade nas intersecções das várias tecnologias de mídia, suas indústrias e seus consumidores²⁹” (JENKINS, 2001, p. 93), que cria uma cultura de participação e encoraja o conteúdo multiplataforma. Depende, então de um avanço tecnológico que permita livre arquivamento, anotação, apropriação e recirculação de conteúdo (além de uma evolução da percepção pública sobre autoria e autoria coletiva). Por último, a convergência global refere-se à internacionalização do conteúdo midiático, que, segundo Jenkins (2001), promove novas formas de cidadania.

Nas seções seguintes, exploraremos como as tecnologias digitais e os processos de convergência midiática influenciam e se relacionam, primeiro no campo do jornalismo, em seguida no dos quadrinhos.

3.1 Do Jornalismo

Começou entre as décadas de 80 e 90 a informatização massiva nas empresas jornalísticas (MARCONDES FILHO, 2000), com a introdução do computador como um instrumento necessário do processo de produção de notícias e a digitalização crescente dos conteúdos (AVILÉS, 2006; SALAVERRÍA, AVILÉS e MASIP, 2010). Lage (2001, p. 154) afirma que o computador, ao ser inserido nas redações, “estabeleceu diferenças entre o jornalista que domina a máquina e o que não domina – isto é, entre uma nova geração e uma antiga”. O autor percebe a influência do computador como sendo maior no jornalismo do que as tecnologias anteriores: a impressão em off-set, o rádio ou a televisão, que tiveram um impacto menos direto nas rotinas de produção. Se o off-set possibilitou uma nova forma de publicação e o rádio e a televisão criaram uma nova

²⁹ “[...] the explosion of new forms of creativity at the intersections of various media technologies, industries and consumers”.

linguagem no jornalismo, só os meios digitais viraram uma ferramenta necessária para a atividade jornalística.

3.1.1 Jornalismo Digital

O desenvolvimento da internet afetou todos âmbitos da produção jornalística, da seleção à publicação, incluindo a própria linguagem. Avilés (2006, p. 34) afirma que a internet “voltou a perturbar o ecossistema midiático, com o surgimento de novos atores, assim como das possibilidades de documentação, atualização, narrativa multimídia e interatividade que a rede suporta³⁰”. Assim, pouco a pouco, o jornalismo passou a se aproveitar da internet na publicação e produção de seu conteúdo, aproveitando-se das novas possibilidades à medida que elas vinham surgindo.

Mielniczuk destaca a variedade de termos utilizados para descrever o fenômeno do jornalismo na internet, que reflete a diversidade de formas de produção e publicação desse jornalismo. A autora propõe a seguinte classificação (2003, p. 25-27): jornalismo eletrônico, que seria o que utiliza equipamentos e recursos eletrônicos; jornalismo digital, o que emprega tecnologias digitais, com processamento de dados na forma de bits; ciberjornalismo, para o jornalismo praticado no ciberespaço; jornalismo *online*, desenvolvido com tecnologias de transmissão de dados em rede; e webjornalismo, que é o jornalismo presente em uma parte específica da internet, a web. “Um aspecto importante é que elas não são excludentes, o que ocorre é que as práticas e os produtos elaborados perpassam e se enquadram de forma concomitante em distintas esferas” (MIELNICZUK, 2003, p. 27).

Para fins desse trabalho, utilizamos o termo jornalismo digital, que entendemos como

todo produto discursivo que constrói a realidade por meio da singularidade dos eventos, que tem como suporte de circulação as redes telemáticas de qualquer outro tipo de tecnologia por onde se transmita sinais numéricos e que incorpore a interação com os usuários ao longo do processo produtivo. É, portanto, uma das atividades que se desenvolve no ciberespaço. (STRELOW, GRUSZYNSKI e NECCHI, 2010, p. 21).

Mielniczuk (2003) lembra ainda que o jornalismo digital é um fenômeno em constituição, já que a própria web ainda passa por avanços tecnológicos e as possibilidades oferecidas para a prática jornalística estão constantemente sendo atualizadas. Ele se desenvolve junto com a própria rede e, por isso mesmo, se adapta e evolui de acordo

³⁰ “[la Internet] volvió a trastocar el ecosistema mediático, con la irrupción de nuevos actores, así como las posibilidades de documentación, actualización, narrativa multimedia e interactividad que aporta la red”.

com o desenvolvimento de novas tecnologias.

O jornalismo digital hoje em dia se apresenta em cinco fases, ou gerações. A primeira geração, fase da transposição, corresponde à digitalização do conteúdo impresso e disponibilização deste na web; a segunda, da metáfora, seria a produção de conteúdo original para a web, com uso de hipertexto, mas ainda fortemente atrelado à ideia da página física do jornal; a terceira geração é a fase do webjornalismo propriamente dito, quando começa a utilização de recursos próprios do suporte digital, como multimídia, interatividade, personalização, hipertexto, memória e instantaneidade de publicação de conteúdo atualizado (PALACIOS, 2002; MIELNICZUK, 2003); a quarta geração é a que se baseia no paradigma do banco de dados (surgido em uma etapa de transição entre as duas fases) e compreende o jornalismo colaborativo, além de possibilidades de customização do conteúdo (BARBOSA, 2008, PALÁCIOS e MACHADO, 2005); a quinta fase é caracterizada pelo uso de mídias móveis como *tablets* e celulares, com conteúdo desenvolvido para (e disponibilizado através de) aplicativos específicos para esses dispositivos marcada por um nível expressivo de replicação de conteúdos na distribuição multiplataforma (BARBOSA, 2013). Mielniczuk (2003, p. 31) reforça que essas fases podem existir tanto ao mesmo tempo como em uma mesma publicação, ou seja, “podemos encontrar publicações jornalísticas para a web que se enquadram em diferentes gerações e, em uma mesma publicação, pode-se encontrar aspectos que remetem a estágios distintos”.

Palacios (2002) explica que a interatividade é a capacidade que a notícia *online* tem de fazer o leitor se sentir parte do processo jornalístico, através de e-mails, pesquisas de opinião, fóruns de discussão, chats. A multimidialidade consiste na convergência dos formatos mais tradicionais (texto, imagem e som) na narração do fato jornalístico. A hipertextualidade é a possibilidade de fazer interconexões de textos através de links para animações, fotos, sons, vídeos, outros *sites* relacionados ou material de arquivo de jornais (não mais apenas um recurso de organização, mas empregado na própria narrativa dos fatos). A customização é a opção do leitor configurar o produto jornalístico de acordo com suas preferências e interesses. Memória é como Palacios (2002) denomina a possibilidade (mais viável na web) de acumular informações e disponibilizá-las ao público, através de arquivamento e busca em bancos de dados. Já a instantaneidade se refere a facilidade e rapidez de acesso, produção e disponibilização de novo conteúdo na internet.

Em relação ao modelo de jornalismo digital em base de dados, Barbosa (2008) propõe que surgiu na transição entre a terceira e quarta geração e tem nas bases de dados seu elemento estruturante. A autora destaca várias características desse modelo, dentre as quais o acesso expandido por meio de conexões banda larga, a proliferação das plataformas móveis, a consolidação do uso de blogs, a ampla adoção de recursos da web 2.0³¹, a incorporação de sistemas que possibilitam a participação do usuário na produção, *sites* dinâmicos e narrativas multimídia, maior integração do material de arquivo, produção de conteúdo experimental e aplicação de novas técnicas para geração de uma visualização de conteúdo diferenciada (sobrepunhando a metáfora do impresso como padrão). A autora propõe também categorias de análise desse modelo, que são dinamização, automatização, flexibilidade, hiperlinkagem, visualização, diversidade temática, densidade informativa e convergência (BARBOSA, 2008).

Steensen (2010) destaca que a pesquisa de jornalismo digital focada em tecnologia aborda três evoluções que potencialmente causam o maior impacto na produção: hipertexto, interatividade e multimídia. Ele cita diversos autores que expandiram essa lista de características, mas defende que todos esses itens adicionais podem ser incluídos nesses três elementos essenciais. Para o autor, arquivo, contextualização, ubiquidade, transparência e memória são elementos que pertenceriam ao hipertexto, pois fazem parte de um “grupo não-linear e computadorizado de textos (escritos ou imagéticos) que são interligados por *hyperlinks*³²” (STEENSEN, 2010, p. 313). Aponta também que os estudos sobre hiperlinks em geral os classificam entre *target links* (links alvo, que direcionam para dentro do próprio texto), *relative links* (links internos, que direcionam para outras *webpages* no mesmo *site*) e *external links* (links externos, que direcionam para *webpages* em outros *sites*), sendo que os *relative links* são os mais comuns. O baixo uso de links externos faz sentido, dentro de uma estratégia de produção que leve em conta uma lógica protecionista, pois aumenta o número de *views* do *site* da empresa, o que traz mais publicidade, sem correr o risco de perder a atenção do leitor para outro *site*. O baixo uso de links alvo também se justifica, pois a maioria dos textos da grande mídia na internet ainda são muito curtos, não havendo a necessidade de navegação dentro de uma mesma matéria.

³¹ Web 2.0 se refere a uma segunda geração da World Wide Web, que passa a ser pensada como plataforma para dar maior importância à colaboração entre internautas e *sites* e serviços virtuais, através do conceito de inteligência coletiva. O ambiente on-line se torna mais dinâmico e os usuários colaboram para a organização de conteúdo.

³² “[...] a computer-based non-linear group of texts (i.e. written text, images etc.) that are linked together with hyperlinks”.

Quanto à interatividade, Steensen (2010) relata que alguns autores a definem como apenas a parte tecnológica do processo (sendo a parte social a interação), enquanto outros defendem que tanto a parte social quanto tecnológica seria interatividade. A interatividade pode ser estabelecida entre humanos, entre humano e computador e entre humano e conteúdo. Para ele, o jornalismo digital apresenta os três tipos de interatividade apontados, mas a mais evidente seria a interatividade entre humanos (sendo que a interatividade entre humano e computador se aproxima do conceito de hipertexto, apresentado acima). No entanto, mais relevante seria o grau de interação possível entre usuários e redação/jornalista, que partes do *site* oferecem fóruns de discussão, possibilidade de comentários de usuários nas matérias ou envolvimento de fato no processo de produção.

[...] parece claro que *sites* de notícia estão ficando cada vez mais interativos, ainda mais no que tange a interatividade entre humanos. Usuários podem contribuir com a produção de conteúdo, enviando fotos e vídeos e comentando nas matérias, e participar em fóruns de discussão. No entanto, usuários raramente podem participar na seleção e filtragem de notícias. A tradicional prática do *gatekeeping* ainda é muito forte nos processos do jornalismo digital³³ (STEENSEN, 2010, p. 318).

Quanto à multimídia, Steensen (2010) utiliza o termo mais no sentido de uma matéria apresentada utilizando dois ou mais tipos de mídia (texto, áudio, vídeo, animação) do que no sentido de uma matéria publicada em diferentes meios (jornal, *site*, rádio, televisão), ressaltando, no entanto, que esse outro uso também é encontrado. Apesar da possibilidade do uso de multimídia na internet, Steensen (2010) qualifica essa característica como a menos presente no jornalismo digital da atualidade. “O jornalismo digital é muito focado em produzir, distribuir e consumir texto escrito em várias formas, ainda que alguns estudos descrevam um aumento do uso de multimídia³⁴” (STEENSEN, 2010 p. 320), esse aumento se dá principalmente nos *sites* de emissoras de televisão e rádio. Ele cita ainda estudos de recepção que mostram que o público ainda é muito indiferente a essa forma de apresentação do conteúdo.

3.1.2 Convergência Jornalística

O contexto da convergência afeta todos os meios de comunicação. Se Jenkins (2009) se foca mais na indústria do entretenimento, incluso aí o uso que a TV e o cine-

³³ “[...] it seems clear that online news *sites* are becoming more and more interactive, first and foremost regarding human-to-human interactivity. Users are allowed to contribute to the content production by submitting photos and videos and by commenting on stories and participate in discussion forums. However, users are seldom allowed to participate in the selecting and filtering of news. The traditional norm of *gatekeeping* is thus still very much in place in the practice of online journalism”.

³⁴ “Online journalism is mostly about producing, distributing and consuming written text in various forms, even though some studies describe an increase in the use of multimedia”.

ma fazem dos quadrinhos impressos e digitais, sabe-se que o jornalismo também é profundamente afetado por esse processo. De acordo com Salaverría (2010), os meios de comunicação atravessam uma fase crítica, pois os métodos e estruturas que caracterizaram o jornalismo durante o século XX estariam agora se desfazendo, pelas diferentes estratégias de utilização e busca de informação do público atual. Assim, as empresas jornalísticas têm que resolver duas questões relacionadas: a diminuição do público, que se afasta cada vez mais dos meios tradicionais, e a conseqüente fuga da receita publicitária, que se afasta em busca do público. Para as empresas jornalísticas tradicionais, atreladas ao impresso, a convergência seria uma oportunidade de reconquistar o público e, com ele, a receita publicitária, ou seja, uma estratégia empresarial com o intuito de manter e sustentar os meios de comunicação, tentando, ao mesmo tempo, reduzir custos e aumentar a produtividade dos jornalistas, atribuindo-lhes uma nova função, a multifuncionalidade (SALAVERRÍA, 2010).

Deste modo, Salaverría, Avilés e Masip (2010, p. 59) definem convergência jornalística como “um processo multidimensional que, facilitado pela implantação generalizada das tecnologias digitais de telecomunicação, afeta os âmbitos tecnológico, empresarial, profissional e editorial dos meios de comunicação³⁵”. Para os autores, analisar a convergência unicamente de uma perspectiva tecnológica seria uma abordagem simplista e redutora do fenômeno (idem, 2010). Como processo, a convergência deixa de ser uma meta a se atingir, passando a ser entendida como um modo de agir em relação aos meios de comunicação social.

Barbosa (2009) elenca algumas características da convergência jornalística, entre elas a integração entre meios distintos; a produção de conteúdo em tempo contínuo; a reorganização das redações; jornalistas *platform-agnostic*, que dominam qualquer plataforma; a introdução do profissional multitarefa e com novas funções; a audiência ativa, organizada em comunidade, atuando no modelo Pro-Am (profissionais em conjunto com amadores); e o “emprego efetivo da interatividade, do hipertexto e da hipermídia para a criação de narrativas jornalísticas originais”. (BARBOSA, 2009, p. 38).

Domingo et al (2007) identificam quatro esferas da convergência jornalística: a produção integrada, o jornalista polivalente, a distribuição multiplataforma e a audiência ativa. Salaverría e Negredo (2008) igualmente percebem quatro dimensões, paralelas às

³⁵ “[...] un proceso multidimensional que, facilitado por la implantación generalizada de las tecnologías digitales de telecomunicación, afecta al ámbito tecnológico, empresarial, profesional y editorial de los medios de comunicación”.

apontadas por Domingo et al (2007), que precisam ser levadas em consideração para perceber a convergência como um processo: tecnológica, empresarial, profissional e editorial. Domingo et al (2007), no entanto, se aproxima à noção de cultura da convergência de Jenkins (2009), por dar importância à “convergência alternativa” com a participação da audiência no processo.

Assim, as consequências da convergência jornalística vão além do uso da tecnologia e da integração das redações. Salaverría e Negredo (2008³⁶, apud LINDEMANN, 2014) essa integração significaria a unificação dos instrumentos e tecnologias de trabalho dos jornalistas, a fusão das salas de redação e a reorganização dos fluxos e métodos de trabalho, o que acabaria criando novas rotinas de trabalho e, com elas, uma nova cultura jornalística, mais preocupada com as demandas do público.

E o próprio público do jornalismo, nesse cenário, está cada vez mais se voltando para a internet. Nos Estados Unidos, o Centro de Pesquisa em Jornalismo PEW apontou, em seu State of the Media 2013, o declínio da busca por jornais impressos, TV e rádio como fonte de notícia nos últimos anos (cada um sendo utilizado por 29%, 55% e 33% do público, respectivamente). O jornalismo *online*, que passou a ser pesquisado em 2004, está desde então em ascensão, sendo atualmente utilizado como fonte por 39% do público. Em 2010, notícias digitais não-*online* (em aplicativos de *tablets* e *smartphones*) passaram a ser pesquisadas e também têm crescido desde então, sendo fonte de notícias de 50% do público³⁷. Isso vai ao encontro de outros dados da pesquisa, que apontam que 50% dos adultos estadunidenses possuem um *tablet* ou *smartphone* e 66% deles consomem notícias por esses aparelhos³⁸. Além disso, 31% dos usuários novos de *tablets* e *smartphones* afirmam que passam mais tempo consumindo notícias, 31% passaram a buscar novas fontes para notícias e 43% têm buscado mais informações sobre as notícias que consomem³⁹. O State of the News Media 2014 aponta que, enquanto redações impressas vêm diminuindo o número de empregados, organizações digitais nativas como Vice, Huffington Post, Politico e BuzzFeed têm aumentado o número de profissionais em suas equipes⁴⁰. Essa pesquisa também aponta que, embora a publicidade ainda represente 69% do capital que financia as empresas jornalísticas (sem

³⁶ SALAVERRÍA, R; NEGREDO, S. **Periodismo integrado**: Convergencia de medios y reorganización de redacciones. Barcelona: Editorial Sol90, 2008.

³⁷ Disponível em <http://www.journalism.org/media-indicators/where-americans-get-news/> (acesso em 19/01/2015).

³⁸ Disponível em <http://www.journalism.org/2012/10/01/future-mobile-news/> (acesso em 19/01/2015).

³⁹ Disponível em <http://stateofthemediamedia.org/2013/digital-as-mobile-grows-rapidly-the-predictions-on-news-intensify/19-for-many-mobile-means-more-news/> (acesso em 19/01/2015).

⁴⁰ Disponível em <http://www.journalism.org/2014/03/26/the-growth-in-digital-reporting/> (acesso em 19/01/2015).

diferenciar TV, rádio, impresso e digital), o papel da audiência tem aumentado (ficando em 24%), assim como novas formas de financiamento (7%), inclusive com o surgimento de iniciativas filantrópicas (1%)⁴¹.

O IAB Brasil, na pesquisa Brasil Conectado – Hábitos de Consumo de Mídia 2013, traz resultados parecidos, notando o aumento do interesse em atividades *online* (70% dos usuários as preferem). Segundo a pesquisa, aproximadamente 90% dos usuários de internet a consideram uma mídia importante, contra 55% da televisão, em segundo lugar. Enquanto a internet segue sendo o tipo de meio de comunicação mais utilizado, o uso de *desktops* e *laptops* diminui, dando lugar a um aumento significativo do uso da internet em dispositivos móveis, em várias situações ao longo do dia. O uso regular da internet em aparelhos telefônicos enquanto se assiste TV chegou a 73%, sendo que a quase totalidade deles presta mais atenção à internet. A pesquisa também revelou que a audiência brasileira confia tanto ou mais na publicidade digital do que na televisiva ou impressa⁴².

Esses dados nos ajudam a entender como o público participa ativamente do processo de convergência, de certa forma fornecendo às empresas alguns indicativos do que estão buscando quando utilizam cada produto jornalístico.

3.2 Dos Quadrinhos

A adaptação dos quadrinhos das mídias impressas à internet passa por um processo semelhante ao do jornalismo, em alguns aspectos; paralelo, mas ainda assim diferente. Embora o início da digitalização no mercado dos quadrinhos tenha sido entre as décadas de 80 e 90 (para as grandes editoras, pelo menos), a velocidade dessa adaptação foi bem mais lenta. Hoje em dia, na internet, há ainda pouca variedade e pouco uso dos recursos de hipertexto, interatividade e multimídia. E, embora existam aplicativos para *tablets* e celulares, de modo que se pode falar em quadrinhos multiplataforma, essas obras são muito raras e não são ligadas à produção de grandes editoras. Graças à facilidade de produção e de publicação, são os produtores independentes, inicialmente amadores, que conseguem fazer obras inovadoras, que se utilizam de todas as possibilidades

⁴¹ Disponível em <http://www.journalism.org/2014/03/26/the-revenue-picture-for-american-journalism-and-how-it-is-changing/> (acesso em 19/01/2015).

⁴² Disponível em http://iabbrasil.net/portal/wp-content/uploads/2013/10/iab_brasil_2onda_brasil_conectado.pdf (acesso em 19/01/2015).

oferecidas pelo suporte digital – enquanto Marvel e DC, embora vendam mais revistas hoje graças a aplicativos de quadrinhos, estão vendendo nada mais do que versões digitais de suas revistas impressas, havendo pouca preocupação com a exploração do mercado específico do digital. Mesmo entre os produtores alternativos, a utilização de recursos digitais na criação de uma narrativa inovadora certamente não é tendência.

3.2.1 *Webcomics*

Assim como no jornalismo, as tecnologias digitais chegaram para os quadrinhos ainda na década de 80. McCloud (2000) afirma que os quadrinhos impressos já eram produzidos com tecnologias digitais nessa época e que o surgimento da internet apenas possibilitou a publicação e a distribuição desse conteúdo pela rede, seja em *sites* de editoras, *sites* agregadores ou *blogs* pessoais de quadrinistas – ou mesmo distribuição pirata, através de digitalizações de conteúdo. Franco (2001) aponta que a digitalização de diversas histórias em quadrinhos já existia antes de sua popularização na internet, publicados em CDROMs, com distribuição física. Os HQROMS, como o autor os nomeia, passaram mesmo a ser produzidos especificamente para essa mídia, seja mantendo-se próximo a formatos do impresso, seja utilizando-se dos recursos possibilitados pelos recursos digitais *offline*.

Parte daí a diferenciação entre quadrinhos digitais e *webcomics*. Quadrinhos digitais são os produzidos com alguma tecnologia digital. Podem ser desenhados digitalmente com o intuito de ser impressos, desenhados fisicamente e posteriormente digitalizados, escaneados a partir de uma versão impressa e distribuídos virtualmente ou ainda produzidos, publicados e distribuídos virtualmente. Já em relação aos *webcomics*, graças a sua grande variedade, são de mais difícil definição. McCloud (2000, p. 162) os define simplesmente por “quadrinhos que viajam como pura informação⁴³”, uma conceituação ampla e, por isso mesmo, insuficiente. Outros autores, como Fenty et al (2004) e Hicks (2009), defendem que *webcomics* devem ser produzidos originalmente para a internet; ambos, no entanto, inserem também em sua definição a necessidade de independência em relação a empresas ou corporações, o que não é nem necessário nem suficiente como conceito e, embora possa refletir grande parte do quadrinhos publicados atualmente na internet, certamente não é verdade para a totalidade deles, como apontam Kogel (2013) e Mallet (2009). Assim, utilizamos nessa pesquisa apenas a primeira parte

⁴³ “Comics that travel as pure information”.

dessa definição, por considerarmos que engloba mais fielmente toda a diversidade dos *webcomics*.

E são de fato quadrinhos que apresentam uma grande diversidade temática. Enquanto no impresso, à exceção de mangás e algumas *graphic novels* independentes, a temática e o estilo das histórias em quadrinhos *mainstream* tendem a ser bem restritos, na internet acontece o contrário. Publicados de forma independente, em *sites* próprios e muitas vezes serializados, *webcomics* conseguem, graças ao alcance da internet, manter um público cativo e interessado, mesmo com um traço incomum ou um tema muito específico. McCloud (2000) explica que, se uma em cada mil pessoas lê quadrinhos impressos, é porque só uma se identifica com as experiências representadas pelos autores de quadrinhos. Assim, defende que uma maior diversidade na produção acarretaria em uma maior diversidade na recepção. Pois, se o mercado dos quadrinhos impressos de grandes editoras é essencialmente masculino, caucasiano, cisgênero, heterossexual e de classe média (pelos mais diversos motivos), sua representação (e seu público, por consequência) acaba não se distanciando muito desse perfil. Já na internet, onde grande parte dessas restrições não existe, os produtores de quadrinhos, muitos rejeitados pelas grandes editoras, têm um perfil muito mais diversificado. Seus *webcomics* conseguem expressar suas histórias e experiências e, conseqüentemente, atraem um público leitor cativo, que se identifica com essas narrativas – narrativas que dificilmente leriam em quadrinhos impressos da grande mídia.

Para McCloud (2000), além da diversidade dos produtores desses quadrinhos, seria necessária uma mudança nas temáticas e convenções estilísticas dos gêneros de quadrinhos. McCloud⁴⁴ chama essa estratégia de solução dos 99%, exemplificando-a com um quadrinho que fez em seu *site* sobre xadrez. Através dos comentários de leitores sobre o quadrinho, McCloud percebe que ele foi lido por diversas pessoas que nunca tinham tido interesse em quadrinhos (ou melhor, não nas temáticas e estilos presentes nas publicações grandes editoras), mas que, por se interessarem por xadrez, acabaram chegando ao *site* do autor e lendo a obra. E vice-versa, pessoas que leram o trabalho por gostarem de quadrinhos ou por já conhecerem o autor, acabaram lendo mesmo sem nunca terem se interessado por xadrez. Ou seja, a internet possibilita aos quadrinhos aproximar pessoas com interesses em comum, mesmo quando não há interesse pelos quadrinhos em si.

⁴⁴ Disponível em <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-2/icst-2.html>. Acesso em 19/01/2015.

Principalmente por dependerem da audiência para terem algum lucro a partir do seu trabalho, os *websites* que publicam quadrinhos têm canais abertos para comentários de leitores, *feedback* que será importante tanto para a história em si como para a venda de produtos acessórios. Assim, muitas vezes, como aponta Kogel (2013), o autor leva a narrativa para um lado diferente do que os leitores estavam esperando e, pelas reclamações, acaba voltando atrás⁴⁵. Esse canal aberto, no entanto, já existia com os quadrinhos impressos (gibis frequentemente têm uma seção com cartas e comentários de leitores) e, principalmente no caso dos quadrinhos *mainstream* estadunidenses de super-heróis é comum a narrativa mudar de direção devido à reação do público. Já em álbuns europeus e *graphic novels* isso acontece menos, pois a maioria das histórias são publicadas quando já estão completas.

A participação do público também fica clara em alterações amadoras a *webcomics*, em geral feitas em *softwares* simples de edição de imagem, para atualizar ou recontextualizar uma tirinha em relação a um novo acontecimento e compartilhá-la em redes sociais. Um bom exemplo disso são as diversas reações a uma tirinha da série Ctrl+Alt+Del (CAD)⁴⁶. De teor humorístico, o autor chocou seu público com a tirinha *Loss*, em 2008⁴⁷, que mostra o personagem principal indo visitar sua namorada grávida no hospital, que, no último quadrinho, está chorando por ter acabado de perder o bebê. Nas tirinhas seguintes, há a exploração de temas mais profundos e tristes, mostrando como o casal vai passar por aquele choque em suas vidas – por algum tempo a tira abandona o humor. Além das reclamações dos fãs, leitores criaram um *meme*⁴⁸, em que fãs copiavam o último quadro da tirinha *Loss* e o inseriam em outras tirinhas de CAD. Essa recontextualização do último quadro de *Loss* em outras tirinhas funcionava como uma criação dos leitores (*producers*) com a intenção de criticar o andamento da história e a mudança de tom do *webcomic*⁴⁹.

A possibilidade de apropriação e ressignificação de quadrinhos é algo muito comum nos *webcomics*, havendo vários exemplos em que um leitor altera de alguma forma um quadrinho original e o republica, adicionando, removendo ou substituindo um personagem, alterando o texto ou alternando quadros. Isso funciona para *memes*, de uso

⁴⁵ Esse é um dos pontos que disputam as definições de *webcomics* propostas por Fenty et al (2004) e Hicks (2009), que propõem a independência e total liberdade autoral como características do gênero.

⁴⁶ Tirinha do autor Jim Buckley, publicada desde 2002 no site <http://www.cad-comic.com/>.

⁴⁷ <http://www.cad-comic.com/cad/20080602> (acesso em 19/01/2015).

⁴⁸ Na cultura da internet, *meme* se refere a uma piada pronta, em geral a partir de uma imagem, que pode ser alterada e recontextualizada, mantendo o humor original e servindo de comentários sobre uma nova situação.

⁴⁹ <http://knowyourmeme.com/memes/sites/ctrlaltdel> (acesso em 19/01/2015).

pontual e muitas vezes individual, mas também para *webcomics* em si, ou seja, uma publicação própria baseada apenas na reutilização de quadrinhos. Só o personagem Garfield, de Jim Davis, aparece em diversas paródias *online*: Realfield substitui Garfield pelo desenho de um gato mais realista sem balões de pensamento; De-garfed apenas remove os balões de Garfield, mas mantendo o personagem inalterado; Garfield Minus Garfield remove o gato e seus balões; Garfield Minus Arbuckle faz o contrário, remove Jon, o dono, e suas falas; Garkov utiliza um processo de randomização para mesclar o texto escrito de uma tirinha com a imagem de outra; Garfield lost in translation traduz as falas para o chinês e de volta para o inglês utilizando um tradutor *online* (existe também uma versão que utiliza japonês); Garfield Randomizer faz uma tirinha a partir da colagem randômica do primeiro quadro de uma tira, o segundo quadro de outra e o terceiro de outra. Cada um desses é um *site* de *webcomics*, com um endereço próprio, autor, logo e identidade visual própria, passando ideias diferentes na alteração/paródia e recontextualização da mesma tirinha – sem pagar *royalties* para Jim Davis, o criador dos personagens parodiados. Dessa forma, percebe-se como a recriação por parte dos leitores (entendidos aqui como *producers*, ou seja, produtores e usuários) faz parte da cultura dos *webcomics*.

Percebe-se também nos *webcomics* a importância do inglês funcionando como língua franca na internet (KORPELA, 1995/2014; UR, 2009). A maior parte dos *webcomics* são escritos em inglês, mesmo que o autor não seja um falante nativo dessa língua, porque é a maneira mais rápida de se conseguir um público maior. Diversas tirinhas que não são publicadas originalmente em inglês, são traduzidas rapidamente para essa língua, seja no *site* do próprio autor⁵⁰ ou amadoramente, por seus leitores, para compartilhamento com amigos de outras partes do mundo pelas mídias sociais ou em fóruns internacionais⁵¹. Nesse sentido, também se vê a importância da língua franca mesmo na circulação ilegal de conteúdo (quadrinhos piratas). É muito mais comum o compartilhamento de quadrinhos em inglês, sejam eles originalmente nessa língua ou não: quadrinhos japoneses, por exemplo, têm uma vasta tradição de *scanlation* (LEE, 2009; MANOVICH et al, 2011), traduções amadoras para o inglês compartilhadas com leitores de todo o mundo – seja por *download* ou através de *sites* específicos. Torna-se

⁵⁰ O quadrinista brasileiro Carlos Ruas, da tirinha *Um Sábado Qualquer* (<http://www.umsabadoqualquer.com/>) chegou a criar um novo *site* em inglês para publicar suas traduções (<http://www.onceuponasaturday.com/>).

⁵¹ O contrário também acontece, em que tirinhas em inglês são traduzidas para outra língua. O *site* brasileiro Cyanide Traduzidos (www.cyanidetraduzidos.com) traz as tirinhas do popular Cyanide and Happiness (www.explosm.net) traduzidas para o português. Isso, no entanto, não é o mais comum.

muito mais fácil achar mangás ou BDs em inglês do que em suas línguas originais.

Embora os *websites* de quadrinhos se mantenham com recursos publicitários, e tenham, os maiores deles, um grande número diário de visitas para sua capitalização, a maior parte se utiliza de outras formas de manutenção. Diversos *web*-quadrinistas encontraram formas diferentes de capitalizar seus *websites*, seja venda de produtos relacionados aos personagens (bonecos de pelúcia, camisetas estampadas, pôsteres, canecas, adesivos, chaveiros), versões impressas coletando o material do *site* (livros, álbuns, revistas, normalmente com material exclusivo impresso e textos alternativos) ou com campanhas de financiamento coletivo.

3.2.2 Quadrinhos e Convergência

Enquanto o jornalismo digital já se apresenta em cinco fases ou gerações, os quadrinhos digitais se configuram em três tipos principais: digitalizados, herdeiros e híbridos⁵² (MALLET, 2009), que se utilizam de elementos análogos aos das diferentes gerações do jornalismo digital vistas acima. Os quadrinhos digitalizados, por exemplo, corresponderiam à primeira fase: apresentam o mesmo conteúdo impresso disponibilizado pela *web*. Nessa categoria estão incluídas as digitalizações piratas (em formatos de arquivo que permitem a leitura seqüencial de imagens) e as traduções amadoras conhecidas por *scanlation*. Os quadrinhos herdeiros seriam correspondentes à segunda fase, da metáfora do impresso, pois, embora sejam constituídos de conteúdo originalmente produzido para a internet, ainda se mantêm presos a formatos dos quadrinhos impressos. Esses são, quantitativamente, o tipo mais comum de *webcomics* (LIRA, 2003; SANTOS, 2010). Os quadrinhos híbridos, por sua vez, são os que rompem com paradigmas do impresso em favor da utilização de recursos dos meios digitais.

Quando começaram a ser criadas especificamente para a *web*, as histórias ainda se mantinham presas a conceitos dos quadrinhos impressos, particularmente a limitação de espaço. Em formato de página ou de tirinhas, os *webcomics* herdeiros costumam ser publicados em *sites* próprios, através de arquivos de imagem (SANTOS, 2010; ROMAGUERA, 2010; KOGEL, 2013). Santos (2010) nota ainda como diferentes formatos de arquivos de imagem podem possibilitar diferentes efeitos narrativos para os

⁵² Em relação aos quadrinhos multiplataforma, não os citamos aqui por não termos encontrado referência a eles nos autores estudados. No entanto, existem aplicativos para *tablets* e celulares que funcionam como lojas para venda de quadrinhos digitais (em formato próprio de leitura ou em pdf, em geral versões digitais de quadrinhos publicados na forma impressa) e ainda quadrinhos produzidos como aplicativos, como, por exemplo, *Bottom of 9th*.

quadrinhos, especialmente as características de GIFs (animações e pouco tamanho em menos de 250 cores) e JPGs (compressão e pouco tamanho em aproximadamente 16 milhões de cores). Na maioria das vezes, são histórias serializadas publicadas periodicamente, cada hiperquadro aparecendo em uma *webpage* do *site*, com endereço próprio. Assim, permite-se o acesso a conteúdo antigo através de *links* para navegação (as guias *first*, *previous*, *next*, *last*, em geral aparecendo acima ou abaixo da imagem) e clicar em cada uma das guias leva a uma nova *webpage*⁵³, o que aumenta o número de visitas do *site* e gera mais receita publicitária. Além disso, se cada hiperquadro tem um URL⁵⁴ diferente, o compartilhamento dela pelos usuários em fóruns e perfis de redes sociais é facilitado – e isso muitas vezes é incentivado pelos autores com botões específicos para se compartilhar cada imagem em *blogs*, Tumblr, Facebook, Twitter, Pinterest. A maioria dos *sites* de *webcomics* carrega a imagem mais recente da série diretamente na página inicial, deixando as mais antigas arquivadas. Com isso, se assemelham à estrutura de um *blog*, como “*sites* frequentemente atualizados, que consistem de entradas datadas, organizadas em ordem cronológica reversa, para que a postagem mais recente apareça primeiro⁵⁵” (RETTBERG apud KOGEL, 2013, p. 51).

Nos *webcomics* híbridos, começa-se a ter o uso de multimídia (inicialmente sons e animações, posteriormente vídeos, em geral embedados⁵⁶), interatividade (desde seções de comentários, fóruns de discussão até a possibilidade de escolher entre duas ou mais ações do personagem) e hipertexto (*links* em quadros ou balões que levam para seções diferentes do quadrinho ou dão acesso a novo conteúdo) e, por isso mesmo, em geral necessitam de uma plataforma de leitura. Esses recursos são mais ou menos utilizados dependendo do tipo de quadrinho produzido (PAREDES, 2013; SANTOS, 2010). Os híbridos buscam uma identidade que se possa firmar na rede e por conta disso acabam sendo extremamente experimentais em sua apresentação formal, já que cada autor “propõe os seus ensaios (com animações, sons etc.) e, depois, separam [sic] o que acreditam [sic] ser mais adequado para suas narrativas, seja em termos de forma, seja

⁵³ A partir daqui, evitaremos o uso da palavra página, para não haver confusão entre seus diferentes significados. Para falar da página como unidade estético-semântica de uma história em quadrinhos, seja impressa ou digital, utilizaremos o termo hiperquadro; para falar de uma página da Internet, utilizaremos o termo *webpage*. O termo “página” só será utilizado para se referir à ideia da página física como limitadora do espaço narrativo – logo, para quadrinhos impressos ou *webcomics* herdeiros.

⁵⁴ URL (de Uniform Resource Locator) é o endereço de um recurso disponível em uma rede; tanto interna quando na Internet. A partir dele, pode-se localizar o que se quer a partir de um computador conectado a esta rede. Na internet, consiste no endereço do *site* na *web*, começando sempre por HTTP.

⁵⁵ “[...] frequently updated Web [*sites*] consisting of dated entries arranged in reverse chronological order, the most recent post appears first”.

⁵⁶ Derivado do inglês *embed* – tipo de *tag* HTML para mídia, áudio e vídeo, que permite o arquivo ser executado quando uma página web é exibida.

em termos de viabilidade tecnológica” (MALLETT, 2009, p. 84). No entanto, essa utilização dever ser feita de maneira a manter os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos – imagens sequenciais – sob o risco de se cair na categoria que Mallet (2009) chama de apropriação: trabalhos que se identificam como quadrinhos, mas que, por não terem aquelas características definidoras desse meio, não o são. Groensteen (2013) aponta que muitos desses ficam mais próximos de um *slideshow* animado, de uma animação primitiva ou mesmo de um *webgame* simples, em *softwares* como *java*⁵⁷ ou *flash*⁵⁸, do que de quadrinhos.

Percebe-se, de início, que a convergência tecnológica (JENKINS, 2001) está mais ligada aos quadrinhos híbridos, que contêm, como afirma Mallet (2009, p. 84), “elementos pertencentes a outras manifestações artísticas, como a música e o cinema de animação”, além de “utilização freqüente do hipertexto e das linguagens de marcação e programação”.

Webcomics herdeiros também se utilizam de recursos próprios da rede, como o título da postagem em que cada imagem é postada, *alt text* (uma legenda alternativa que aparece quando o *mouse* se posiciona sobre a imagem por alguns segundos), inscrições via e-mail e *RSS*⁵⁹ (KOGEL, 2013). Além disso, eles tendem a ser serializados, nos dois modelos apontados por Witek (1989): a tirinha e o livro (embora o primeiro seja o mais comum). Como aponta Kogel (2013), os *webcomics* vão remediar⁶⁰ esses modelos de Witek. Assim, as tirinhas, que não costumam ser serializadas, vão passar a ter, na internet, mais ligação entre si, estabelecendo uma continuidade em arcos de história maiores, ainda que cada uma não prescindia de sua autonomia; ao mesmo tempo, as histórias maiores, em que cada hiperquadro depende muito dos anteriores e seguintes, ao serem publicadas como *webcomics*, vão ganhar maior independência, já que são apresentados ao público por partes – e cada uma deve fazer sentido em si mesma,

⁵⁷ Java é uma tecnologia usada para desenvolver aplicações para a Web e permite executar jogos, fazer *upload* de fotos, bater papo on-line, fazer tours virtuais e usar serviços, como treinamento on-line, transações bancárias on-line e mapas interativos.

⁵⁸ Flash é um software primariamente de gráfico vetorial - apesar de suportar imagens bitmap e vídeos - utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador web e também por meio de desktops, celulares, *smart phones*, *tablets* e televisores.

⁵⁹ *RSS (Rich Site Summary)* é uma forma de distribuir conteúdo para leitores que acompanham *sites* que tem atualização frequente. É utilizado por vários *sites* de notícias, *blogs*, e outros produtores de conteúdo online para facilitar acesso às postagens novas para um leitor que não queira correr o risco de perder esse conteúdo.

⁶⁰ Remediação, para Bolter e Grusin (1999), é o processo pelo qual os novos meios absorvem e renovam os conteúdos veiculados pelos velhos meios. É um processo de vários níveis, indo de pequenas absorções do meio velho dentro do novo até alterações completas de um no outro. Os autores ressaltam que o meio velho sempre segue presente de alguma forma no meio mais novo, que vai depender sempre daquele. Para eles, todos os meios remédiam e, assim, nos ajudam a interpretar os meios anteriores.

embora mantendo a continuidade (KOGEL, 2013). Ou seja, os modelos de Witek (1989) não são suficientes para entender os *webcomics*, já que, na internet, os dois formatos convergem, se aproximam e se diferenciam do apontado pelo autor para o impresso.

Outra diferença entre herdeiros e híbridos tem a ver com a publicação. Os herdeiros são mais frequentemente serializados de forma periódica pois, estando cada hiperquadro em uma *webpage*, o ato de “folhear”, passando para o próximo hiperquadro, é demorado. A nova *webpage* tem que recarregar de novo com o hiperquadro seguinte, o que pode demorar vários segundos – o que, no processo de convergência social (JENKINS, 2001), em que cada usuário está acostumado a fazer várias atividades ao mesmo tempo, acaba distraindo o leitor, fazendo-o desistir ou ir para outro *site*. Por isso, entre os herdeiros, o formato mais comum é a tirinha, que é tradicionalmente mais autônoma e, tendo menos elementos narrativos, tem menos informação para passar de uma imagem para outra (além do fato de o tamanho do arquivo ser menor e, logo, carregar mais rápido). Já os quadrinhos híbridos têm outras possibilidades, como carregar todos os hiperquadros de uma vez só dentro de uma plataforma de leitura e com o uso de códigos de programação, de modo que o ato de “folhear” seja imediato, não distraindo o leitor.

Isso remete ao conceito de tela infinita (*infinite canvas*) de McCloud (2000):

A página é um artefato da imprensa, não mais intrínseco aos quadrinhos que grampos ou nanquim. Uma vez liberada dessa caixa, alguns vão levar consigo sua forma, mas, gradualmente, quadrinistas vão se alongar e começar a explorar as oportunidades de design de uma tela infinita. Em um ambiente digital, não há por que uma história de 500 quadros não possa ser contada verticalmente, ou horizontalmente, ou em uma gigante escada descendente ou como um cubo giratório. Num ambiente digital, quadrinhos podem tomar virtualmente qualquer tamanho e forma⁶¹ (McCLOUD, 2000, p. 222, 223).

Usando a tela do computador como uma janela para um quadrinho bem maior do que ela, as possibilidades aumentam exponencialmente, inclusive com a utilização do “eixo z” como recurso (McCLOUD, 2000), ou seja, quadros que se justapõem em profundidade, e não apenas vertical ou horizontalmente. Esse recurso, aliado ao conteúdo multimídia, dispensaria o uso de *hyperlinks*, que têm a desvantagem de distrair o leitor e levá-lo para outros *sites*.

⁶¹ “The page is an artifact of print, no more intrinsic to comics than staples or india ink. Once released from that box, some will take the shape of the box with them, but gradually, comics creators will stretch their limbs and start to explore design opportunities of an infinite canvas. In a digital environment, there’s no reason a 500 panel story can’t be told vertically, or horizontally [...], in a giant descending staircase or [...] as a slowly revolving cube. In a digital environment, comics can take virtually any size and shape [...]”.

Neste capítulo, definimos o que entendemos por jornalismo digital e por quadrinhos digitais, relacionando-os com a internet e o processo de convergência midiática. Trouxemos também elementos desses campos que serão úteis no capítulo seguinte, onde começaremos a análise dos dados coletados das reportagens. O capítulo seguinte inicia com a explanação dos procedimentos metodológicos e depois segue com a análise do *site* Cartoon Movement e de suas reportagens.

4 O JORNALISMO EM QUADRINHOS NO CARTOON MOVEMENT

O *site Cartoon Movement* é uma comunidade internacional de cartunistas e quadrinistas interessados em política e questões sociais. Ligado ao *VJ Movement*, uma organização independente que promove o videojornalismo (principalmente na forma de documentários) e a liberdade de imprensa, o CM compartilha desses valores e se apresenta como uma plataforma *online* para cartuns políticos e jornalismo em quadrinhos. Fundado em 2010, com o objetivo de promover a liberdade de imprensa e os direitos de cartunistas políticos, hoje em dia conta com uma comunidade de mais de 280 profissionais vindos de 80 países diferentes. Sua seção de quadrinhos existe desde 2010, hospedando 36 reportagens no período de fechamento do *corpus* de análise da presente pesquisa. Nossa avaliação, por se focar em três âmbitos (institucional, editorial e comercial), busca analisar o *site* como um todo, tendo um foco maior nas reportagens como conteúdo editorial.

4.1 Procedimentos metodológicos

A presente pesquisa é de natureza qualitativa em sua abordagem e exploratória em seus objetivos. Assim, preocupa-se com aspectos não-quantificáveis da realidade, tendo seu foco na compreensão e na explicação da dinâmica de processos e relações. Nossa investigação se estrutura como um estudo de caso, que segundo Yin (2005) é “uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos” (p. 32). Por ser um método que depende do cruzamento

de informações coletadas a partir de diferentes formas (YIN, 2005; GIL, 2009), nossos procedimentos metodológicos compreendem a pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo, com o objetivo de trazer informações de fontes variadas para a análise do caso individual. É esse cruzamento que possibilita maior confiança na generalização dos resultados do estudo de caso (YIN, 2005; GIL, 2009), estendendo a discussão para outros casos semelhantes e relacionados.

Nossa avaliação considera os três âmbitos propostos por Storch (2012) – o institucional, o comercial e o editorial – embora tenhamos feito algumas alterações, devido às diferenças dos objetos analisados. O modelo metodológico de Storch (2012) pensa a relação entre revistas e seu público, através da ideia que cada veículo faz de seu público, o leitor imaginado. Nesse modelo, a dimensão institucional se refere à construção de “um leitor imaginado a partir de uma voz institucional” (STORCH, 2012, p. 101), partindo do princípio de que, ao falar de si, a organização também fala de suas impressões sobre como imagina ser o outro (o leitor). A dimensão publicitária (que chamamos comercial, pois o CM não veicula publicidade) diz respeito ao veículo “como parte de uma estrutura organizacional mais ampla, indicando a demarcação de segmentos de mercado propostos a certos perfis leitores” (idem, p. 101). A dimensão editorial, por fim, seria a parte propriamente jornalística, “considerando aspectos relativos à noticiabilidade e aos modos de narrar do jornalismo e das configurações visuais das publicações” (idem, p. 101).

Para cada dimensão, Storch cria categorias de análise, organizadas de tal forma: institucional – a) índices de segmentação; b) publicidade de si; c) materiais promocionais; publicitária – a) tipos de produtos; b) índices verbais e não verbais sobre o leitor; editorial – a) o conteúdo jornalístico; b) a visualidade; c) as manifestações do leitor explícito (Storch, 2012, p. 100). Por ser um modelo pensado para a análise de revistas (e especificamente para a análise do leitor imaginado), algumas categorias foram alteradas, removidas ou adicionadas, pela diferença do objeto em questão, mas nossa divisão básica é a mesma e tem o mesmo objetivo: analisar o veículo da forma mais abrangente possível. Em nossa utilização, entendemos como institucional a dimensão que representa a identidade do veículo, suas características e como ele se apresenta ao público. Aquilo que o *site* espera ou exige dos repórteres-quadrinistas que publicam reportagens nele, a política organizacional que ajuda a selecionar esses profissionais e suas obras, a imagem que se constrói para o público, o discurso do veículo sobre si mesmo. A dimensão co-

mercial é percebida nas estratégias da empresa para se manter financeiramente. Venda de anúncios, cobrança para leitura de conteúdo, comercialização de produtos relacionados são alguns dados que indicariam como se dão as relações de negócio que sustentam o veículo. Já a dimensão editorial diz respeito ao conteúdo jornalístico veiculado – temática, abordagens, formatos de publicação, estilo, gêneros. No entanto, é preciso ter em mente a interrelação entre essas esferas, pois decisões em cada uma delas afetam e influenciam as outras também.

Propomos então uma análise em duas etapas. A primeira, dedicada às esferas institucional e comercial, consiste em um levantamento descritivo da apresentação do CM como veículo jornalístico e quadrinístico, e posterior análise de seus modos de manutenção financeira. Servirá para inserir as reportagens em seu contexto de produção e publicação. Essa etapa se baseará nas seções acessórias do *site*, ou seja, as seções que não envolvem conteúdo de jornalismo em quadrinhos (*Home, Newsroom, Cartoons, About, Projects, Cartoonists, Webshop, Blog*). A organização do CM também nos dá indicativos sobre a dimensão editorial, que serão considerados para situar a avaliação das reportagens publicadas.

A análise de conteúdo (AC) será utilizada em uma segunda etapa, para a observação das reportagens. Pareceu-nos o método apropriado, pois permite a descrição sistemática do corpus para a posterior análise e proposição de inferências em relação ao objeto e seu contexto social e cultural. Bardin a define a como

um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção destas mensagens (BARDIN, 1977, p. 41).

Seus métodos podem ser utilizados tanto em pesquisas quantitativas quanto qualitativas, ainda que com diferentes aplicações: na primeira é a frequência de uma característica, e na segunda, a presença ou não dessa característica, que deve ser levado em consideração na análise. A autora chama a atenção para o caráter contextualizador do método, pois “não se trata de atravessar significantes para atingir significados, mas atingir através de significantes e significados outros significados, de natureza psicológica, sociológica, política, etc.” (BARDIN, 1977, p. 41).

A autora propõe sua realização em três fases fundamentais: a pré-análise, em que o material vai ser organizado; a exploração do material, quando devem ser cumpridas as

decisões anteriormente tomadas; e o tratamento dos resultados, em que o pesquisador deve dar validade e significado aos dados brutos coletados. Segundo Triviños (1987), é na pré-análise que se deve, também, coletar outros materiais que ajudem o pesquisador a entender melhor seu objeto, um corpus de investigação que ajudaria a especificar o campo de atenção. Na exploração, faz-se uma descrição analítica do corpus, aprofundando o conhecimento através do referencial teórico e de hipóteses. Aqui, surgem quadros de referências, sínteses e pontos de convergência e divergência úteis na hora de se cruzar os dados. O tratamento dos resultados, ou interpretação referencial, é quando a análise propriamente dita será realizada. Reflexão, intuição, inferência, estabelecimento de relação e embasamento em material empírico produzido devem dar base à proposta dessa fase final da pesquisa.

O levantamento de dados proporcionará indicadores quantitativos que deverão ser, na sequência, avaliados qualitativamente, tendo em vista também o cruzamento com as dimensões descritas na primeira etapa (âmbitos institucional e comercial), oportunizando a interpretação referencial proposta por Bardin (1977). Aqui cabe discutir, a partir do material empírico avaliado, como o jornalismo em quadrinhos digital se posiciona e como se relaciona com o contexto do jornalismo digital e dos *webcomics*. Nessa discussão final, o cruzamento dos dados de cada dimensão possibilitará reflexões e inferências em relação ao *site Cartoon Movement* como um todo, seu funcionamento dentro do campo do jornalismo em quadrinhos na internet atualmente.

Em nossa leitura exploratória inicial da totalidade das 36 reportagens publicadas, encontramos vinte e duas que são lidas na plataforma de leitura padrão do CM (que, veremos adiante, permite a apresentação sequencial de imagens estáticas como hiperquadros) e quinze em modelos próprios⁶² (que são diferentes para cada reportagem, dependendo dos recursos utilizados na sua narrativa). Selecionamos para compor nosso *corpus* oito reportagens (aproximadamente um quarto do total), observando quatro do primeiro grupo e quatro do segundo, para abranger um escopo maior de possibilidades narrativas. Esse *corpus* foi escolhido observando alguns critérios: escolhemos quadrinhos que tivessem sido publicados ao longo de todo o período do CM, para uma maior representatividade temporal; trabalhos abordando diferentes regiões e temáticas; e de-

⁶² Uma delas foi publicada em duas versões, por isso a discrepância entre o total e a soma das partes. Esses dados serão apresentados na seção seguinte.

mos preferência a reportagens que tivessem relação, direta ou indireta, com algum dos vários projetos e workshops realizados pelo CM e seus colaboradores e parceiros. Assim, escolhemos oito reportagens: *Army of God*, de David Axe e Tim Hamilton; *Jessica Colotl: Eye of the Storm*, de Ryan Schill e Greg Scott; *The Waiting Room*, de Sarah Glidden e o Common Language Project; *Bahrein: Lines in ink, lines in the sand*, de Josh Neufeld; *Meet the Somalis*, de Benjamin Dix e Lindsay Pollock; *The Nisoor Square Shootings*, de Dan Archer; *Kakuma*, de Victor Ndula; e *So Close, Faraway!*, de Augusto Paim, Bruno Ortiz e Maurício Piccini.

Sistematizamos a tabela abaixo (Tabela 3) para coleta de dados organizada em três níveis, para melhor separar os campos. Um primeiro considera os dados gerais de cada obra, que será utilizado para coletar dados das 36 reportagens publicadas no *site*, possibilitando inferências gerais sobre o processo editorial do CM. O segundo e o terceiro nível serão aplicados apenas ao *corpus* das oito reportagens citadas acima. O segundo se encarrega de verificar aspectos do jornalismo em quadrinhos, sendo importante avaliar como os elementos são apresentados visualmente dentro da narrativa e de que forma se articulam com o conteúdo transmitido. O terceiro nível diz respeito às características do jornalismo digital e dos *webcomics*, interessando os tipos de multimídia, hipertextualidade e interatividade presentes em cada reportagem em quadrinhos. Também verificaremos se esses recursos da *web* são sinalizados visualmente dentro da composição geral do hiperquadro, dado que aponta para a locaização de cada elemento na artrologia restrita.

| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | |
|-----------------------|---------|--------------------------|-----------------|----------------|--|
| Título | | | | | |
| Data de publicação | | | | | |
| Autoria | | | | | |
| Outras publicações? | Sim | Quantas? | | Cartoon | |
| | Não | | | Comics | |
| Nacionalidade | | | | | |
| Local da Reportagem | | | | | |
| Tema | | | | | |
| Número de páginas | | | | | |
| Plataforma de leitura | Própria | | | | |
| | do CM | | | | |
| Continuação | Sim | Não | Quantas partes? | | |
| Tradução | Sim | Não | Que língua? | | |
| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | |
| Cor | | Colorido | | Preto e Branco | |

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------|------|-----------------|---------|---------------------|------|----------|--|------------|
| Balões | Sim | | Não | | | | | | |
| Outras metáforas visuais | Sim | | Não | | | | | | |
| Traço | Realista | | Cartunesco | | Caricatural | | | | |
| Transições de Quadro | Momento | | Ação | | Sujeito | | | | |
| | Cena | | Aspecto | | <i>Non Sequitur</i> | | | | |
| Relação Imagem/Palavra | Palavra | | Imagem | | Redundante | | | | |
| | Aditiva | | Interdependente | | Paralela | | | | |
| | Montagem | | | | | | | | |
| Personagens | | | | | | | | | |
| Fontes | | | | | | | | | |
| Repórter | Aparece como personagem | | | | | | | | |
| | Aparece implicitamente | | | | | | | | |
| | Não aparece | | | | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | Narrativo | | Dissertativo | | Descritivo | | | | |
| Modo Narrativo Predominante | <i>Action</i> | | <i>Fact</i> | | <i>Quote</i> | | | | |
| Características da Reportagem | Humanização | | Precisão | | Contemporaneidade | | | | |
| | Visão ampla | | Cidadania | | Ponto de vista | | | | |
| | Fontes diversas | | | | | | | | |
| NÍVEL 3 | RECURSOS DIGITAIS | | | | | | | | |
| Hyperlinks | Sim | | Não | | Quantos? | | | | |
| | Tipo | | Target | | Relative | | External | | |
| | Status | | Ativo | | Inativo | | | | |
| Multimídia | Sim | | Não | | | | | | |
| | Foto | Host | Interno | | Áudio | Host | Interno | | |
| | | | Externo | | | | Externo | | |
| | Vídeo | Host | Interno | | Animação | Host | Interno | | |
| | | | Externo | | | | Externo | | |
| | Outro | | | | | Host | Interno | | |
| | | | | Externo | | | | | |
| Interatividade | Sim | | Não | | | | | | |
| | Tutorial | | Sim | | Não | | | | |
| | Controle | | Mouse | | Teclado | | | | |
| | Interage | | Quadros | | Recordatório | | Ordem | | Multimídia |

Tabela 3 - Tabela elaborada para coleta de dados, em três níveis

No primeiro nível, verifica-se dados de identificação da reportagem: título, data de publicação e autoria. Aqui entram também mais dados sobre o autor: se ele tem outras publicações no *site* ou não e, se sim, quantas e de que natureza (reportagens ou cartuns), além da sua nacionalidade. Sobre a reportagem em si, ainda são dados a serem identificados, neste nível: o número de páginas, a temática, o local em que se dá o acontecimento narrado, a plataforma de leitura utilizada (se é a padrão do *site* ou uma pró-

pria), se está dividida em mais de uma parte (e, se sim, quantas) e, por último, se tem tradução (e se sim, para que língua).

O segundo nível busca dados relativos ao jornalismo em quadrinhos. Visualmente, interessa saber se a reportagem é em cores ou em preto e branco; se utiliza ou não balão como um ícone da fala; se utiliza outras metáforas visuais além do balão. Em relação ao tipo de traço, marcaremos se aproxima-se mais de um estilo realista, caricatural ou cartunesco⁶³. Vamos identificar os tipos de transição de quadro, para podermos perceber a proporção que cada reportagem apresenta. Também analisaremos, em cada quadro, qual a relação que se estabelece entre imagem e palavra, para saber qual combinação é mais freqüente em cada reportagem. Interessa, ainda, o número de personagens e de fontes utilizado. Tanto os modos narrativos (SODRÉ e FERRARI, 1986) quanto os tipos de reportagem (COIMBRA, 1993) vão ser identificados, buscando qual o predominante, já que uma reportagem pode fazer uso de mais de um desses modelos, especialmente se for mais extensa. O último dado que buscaremos nesse nível é a presença ou não de características gerais da reportagem, que estabelecemos a partir do referencial teórico. São elas: humanização do relato, visão ampla da realidade, fontes não-tradicionais, precisão de dados, preocupação com a formação cidadã e social do leitor, contemporaneidade (um texto atual, mas não efêmero) e a narração pelo ponto de vista do personagem.

A utilização dos recursos próprios do meio digital será avaliada no terceiro nível da tabela, dividida entre *hiperlinks*, multimídia e interatividade. Dos *hyperlinks*, interessa verificar se há uso deles e, se sim, temos três desdobramentos: quantos são; de que tipo (*target*, *relative*, *external*); e se ainda estão ativos ou não desde a publicação da reportagem. O uso de multimídia, se verificado, vai ser desdobrado em três perguntas: que tipo de multimídia (vídeo, áudio, foto, animação ou outro); quantas de cada estão presentes; e se são internas ou externas ao CM. Por último, em relação à interatividade, buscamos saber se ela é verificada ou não; se há um tutorial explicando como ler/interagir; como se dá a interação (pelo uso do *mouse* ou do teclado); e com que elemento da reportagem o leitor interage (o movimento dos quadros, a presença de balões/recordatórios, a ordem de leitura da história ou a ativação/abertura do conteúdo

⁶³ Esses não são valores absolutos, sendo entendidos aqui como uma escala gradativa. O traço realista de um lado, o traço cartunesco no lado oposto; o traço caricatural, que exagera características do personagem, mas mantém um vínculo com a aparência real dele, estaria no centro.

multimídia). No Apêndice B, encontram-se as tabelas com a totalidade dos dados recolhidos do corpus.

4.2 Análise do *Cartoon Movement*

Apresentaremos, inicialmente, o *site Cartoon Movement* em suas características dos âmbitos institucional e comercial, para, em seguida, passarmos ao exercício de análise das reportagens como parte do âmbito editorial.

Começaremos pela descrição da página inicial e posterior explicação dos aspectos institucionais que podem ser percebidos nela. No topo, à esquerda, encontra-se o logotipo do *site*, seguido de um *slogan* e, à direita dele, uma breve apresentação (Figura 2). Após, seguem-se *links* para acompanhar as atualizações de conteúdo nas redes sociais (Facebook, Twitter e RSS) e as seções *Cartoonists*, *Webshop*, *About* e *Join*, seguidas pelo *link* de *login*. Abaixo dessa linha, na aba principal, temos as seções *Home*, *Newsroom*, *Cartoon*, *Comics*, *Projects*, e, na sequência, mas separado, *Blog* e uma caixa para busca dentro do *site*. A aba principal, portanto, prioriza e destaca as seções do CM que apresentam conteúdo editorial, tanto os cartuns ou as reportagens em quadrinhos. Percebe-se também a importância das redes sociais no incentivo para o compartilhamento do conteúdo, aumentando a visualização do *site*, estratégia que, como vimos, é adotada por outros *sites*, tanto de jornalismo como de quadrinhos.

Esse cabeçalho básico é encontrado em todas as seções do CM exceto *Blog* e *Webshop*, que são *sites* separados, mantendo um design similar mas com outra estrutura. Logo abaixo, localiza-se a charge mais recente publicada na seção *Cartoons*, com flechas para a esquerda e direita, permitindo a navegação pelas próximas e anteriores, sem que se carregue uma nova URL, ou seja, não se perde o tempo de carregamento da imagem. Sob o cartum, há o título e uma breve descrição dele, um *link* para o perfil do autor no *site*, um ícone da bandeira de sua nacionalidade e um *link* para os comentários postados sobre aquele trabalho. A presença dos comentários na *Home* é indicativa da importância que o *site* dá à opinião e à participação do leitor; a preocupação com o *feedback*, como vimos, é importante na internet, tanto para o jornalismo, como para os quadrinhos. Um espaço para comentários está disponível, como veremos adiante, nas *webpages* de cada obra do *site*, seja cartum ou quadrinhos, reforçando ainda mais esse conceito.

A partir desse ponto, o *site* se divide em três colunas (Figura 3). Na área imediatamente abaixo do cartum, a primeira coluna contém uma nova apresentação institucional; a segunda tem um *link* com imagem para a última seleção temática de cartuns; e a terceira apresenta um *link* para a última reportagem em quadrinhos publicada. Na área seguinte, a primeira coluna apresenta o *feed* do Twitter do *Cartoon Movement*; a segunda, a última notícia publicada, com um *link* para a seção de notícias; e a terceira o *feed* dos últimos comentários postados no *site*. Novamente aqui temos duas características importantes: a ligação com o perfil do CM nas mídias sociais (o perfil no Twitter não apenas divulga conteúdo publicado, mas posta sugestões de leitura relacionadas à política editorial do veículo e interage com leitores e autores); e o incentivo a comentários dentro das plataformas internas do *site* específicas para isso (esse *feed* de comentários mostra os últimos comentários postados em qualquer parte do *site*, podendo ser sobre qualquer assunto; clicar no comentário leva para a *webpage* do cartum ou reportagem que foi comentado). Por último, há o rodapé, repetindo o *slogan* e trazendo *links* para as seções *About*, *Blog*, *Terms of Use*, *Content Licensing* e *Cartoons on Demand*, os dois últimos relacionados, como veremos, à manutenção financeira do *site*. Também no rodapé há *links* para o perfil do *site* no Google+, para o aplicativo na *AppStore*, e para o *VJ Movement*, comunidade de jornalistas independentes dentro da qual surgiu o CM.

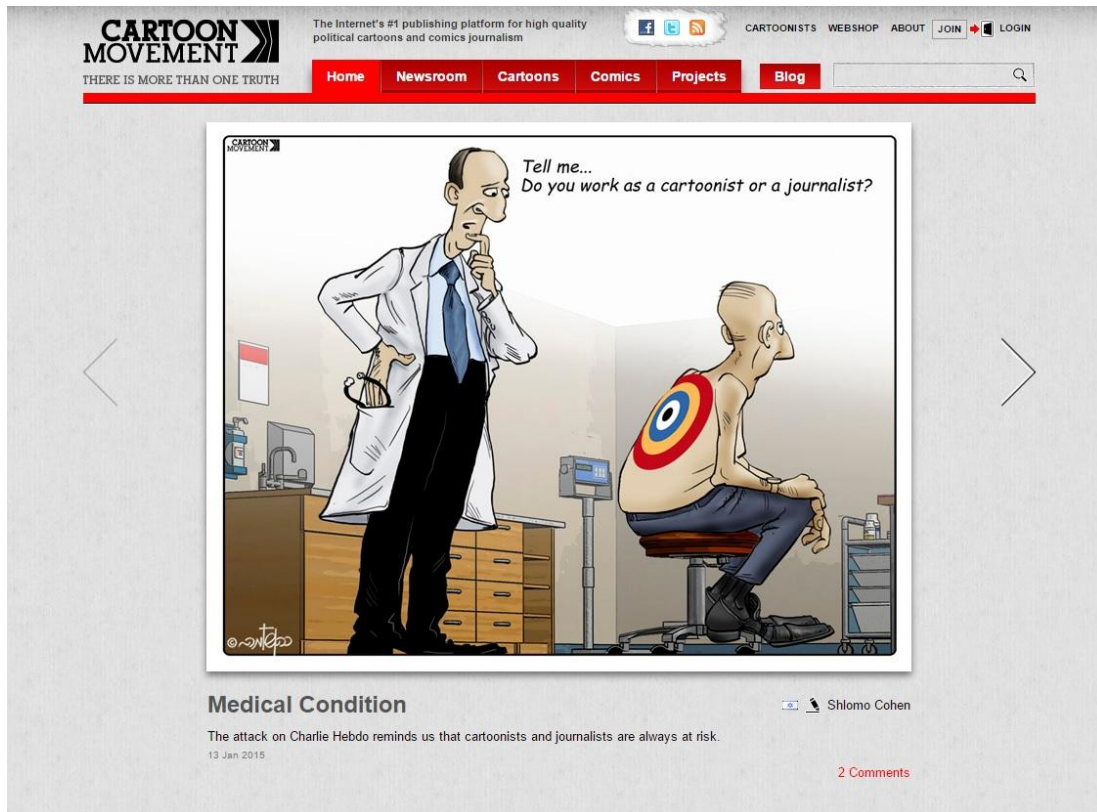


Figura 2 – Parte superior da página inicial do CM, *print* de 13 janeiro de 2015

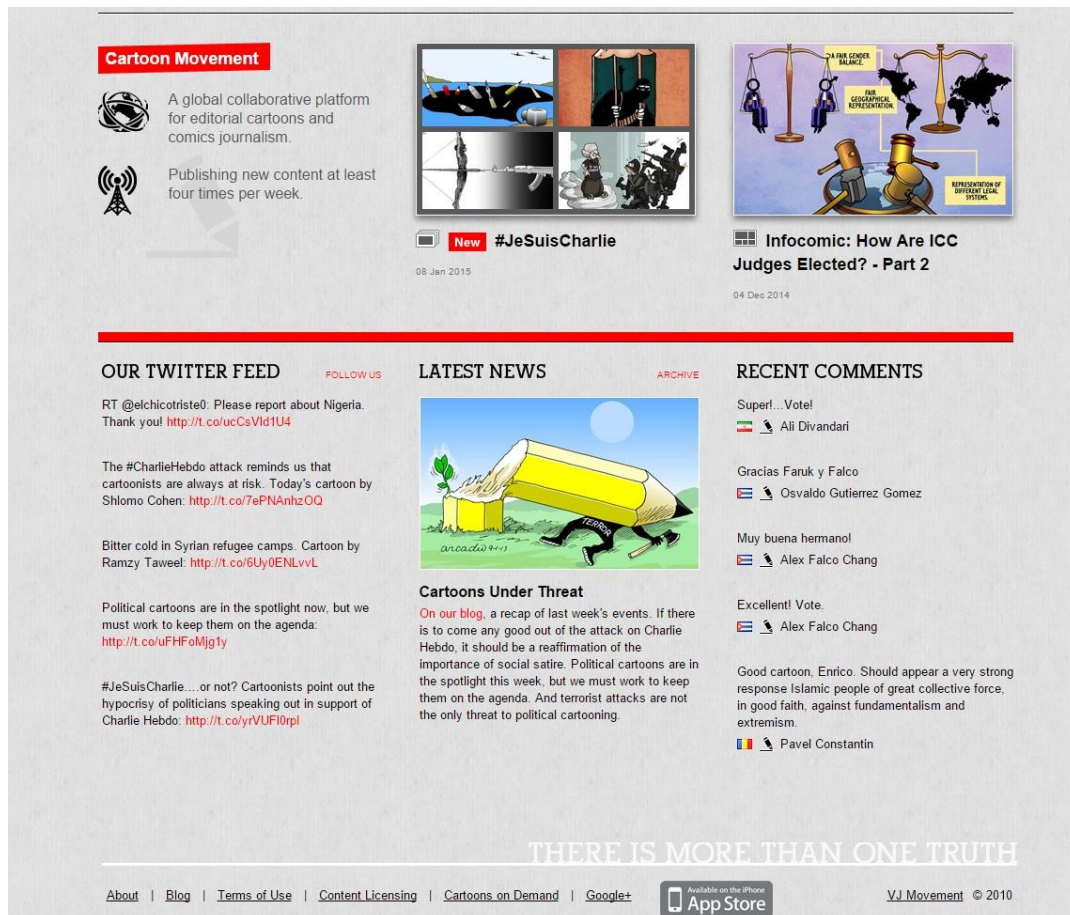


Figura 3 – Parte inferior da página inicial do CM, *print* de 13 de janeiro de 2015

A coletânea temática é em homenagem aos cartunistas mortos no atentado ao *Charlie Hebdo*

A aba *Home* direciona para a página inicial. Acima, localiza-se o logotipo, de identidade sóbria e séria, refletindo a temática política e factual do CM. Ele se aproxima de logotipos de outros veículos jornalísticos, sendo bem diferente de logotipos de outros *sites* de *webcomics*. O slogan “*There is more than one truth*” (Há mais que uma verdade) ajuda a estabelecer o *site* como um veículo alternativo e de muitas vozes. A descrição institucional “*The Internet's #1 publishing platform for high quality political cartoons and comics journalism*” (A plataforma número um na Internet para publicação de cartuns políticos e jornalismo em quadrinhos de alta qualidade) mostra que o CM não se identifica como um veículo produtor de conteúdo, mas como uma plataforma de publicação. A segunda apresentação, presente na parte inferior, informa: “*A global collaborative platform for editorial cartoons and comics journalism. Publishing new content at least four times per week*” (Uma plataforma colaborativa global para cartuns editoriais e jornalismo em quadrinhos. Publicando conteúdo novo pelo menos quatro vezes por semana), reforçando a ideia do *site* como plataforma e introduzindo a periodicidade. Essas descrições já estabelecem, também, os dois tipos de conteúdo publicados pelo CM: cartuns e quadrinhos.

Os cartuns aparecem principalmente em duas seções: *Newsroom* e *Cartoons*. Antes de explorá-las, vale notar, como vimos, que nos estudos dos gêneros jornalísticos, muitos autores incluem a charge. Seja com o termo caricatura, charge, cartum, ou ainda opinião ilustrada (BELTRÃO, 1980), história colorida (MARQUES DE MELO, 1998), esses termos tendem a se confundir, pela sua proximidade. Utilizaremos o termo cartum por ser o mais geral e pela proximidade com o inglês *cartoon* (utilizado no CM), mas salientamos que o que o *site* publica na seção que leva esse nome não são apenas cartuns: há cartuns de temática mais geral, mas também há charges, ou seja, cartuns editoriais (*editorial cartoons*, ou *political cartoons*, na descrição citada acima). Há cartuns que expressam a opinião de seu autor sobre temas universais como guerras e busca pela paz, mas há também cartuns comentando acontecimentos pontuais, com clara tomada de posição política do autor. Embora possam, por vezes, se utilizar da caricatura⁶⁴, não se configuram como caricaturas.

A *Newsroom* (Figura 4) é a parte do CM que funciona como uma rede social: é onde os usuários que têm perfis podem se comunicar e interagir. Aqui são decididos

⁶⁴ Tida aqui como um estilo de desenho que, ao mesmo tempo em que exagera feições para ironizar ou caracterizar um personagem conhecido no contexto que está sendo comentado, mantém algum vínculo com a realidade que, apesar das distorções, torna aquela pessoa reconhecível.

quais cartuns serão publicados na seção *Cartoons*: quatro vezes por semana, as melhores ideias são escolhidas, levando em conta as opiniões dos editores e o voto dos usuários. Na *Newsroom*, os leitores interagem de três maneiras: votando em um cartum, comentando sobre ele ou dando sugestões para a produção de cartuns (cartuns produzidos a partir de sugestões ficam marcados com a *tag Pitch*). Pode-se ver a lista dos cartuns da equipe de cartunistas do *site* ou a dos enviados por usuários; os cartuns também podem ser vistos por ordem cronológica (*New*) ou de popularidade (*Hot*). Cada quadrinho sempre vem acompanhado do *link* para o perfil de seu autor, seja quadrinista ou usuário, junto com o ícone da bandeira de sua nacionalidade. O perfil possibilita acesso a mais conteúdo daquele autor e a bandeira serve para reforçar o aspecto internacional do *site*, importante na percepção institucional do veículo. Na *Newsroom*, há também diversas subseções, ligadas a temáticas específicas ou a algum dos vários projetos colaborativos de que o CM participa (como veremos adiante).

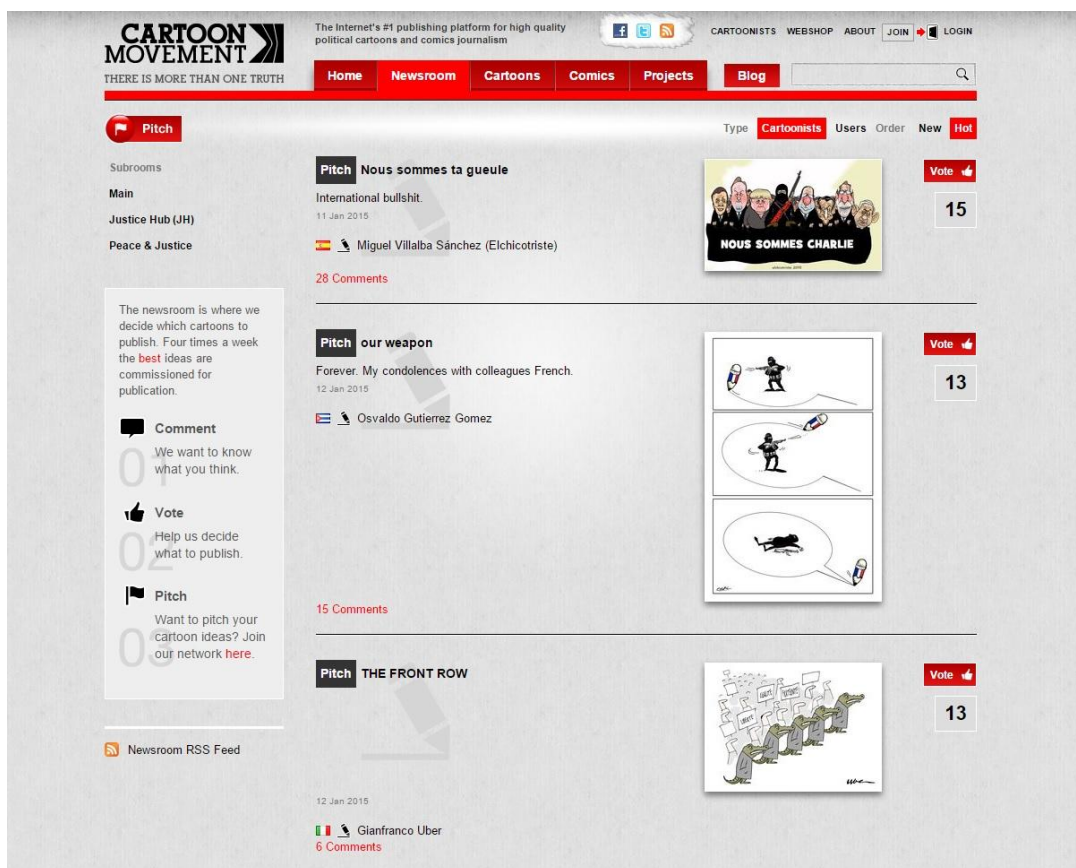


Figura 4 – A seção *Newsroom*, com os três primeiros cartuns da lista *Hot* (os três são sugestões de leitores, como vemos pela marcação *Pitch* antes do título)

Uma vez escolhido por editores e leitores, o cartum sai da *Newsroom* e é publicado em *Cartoons* (Figura 5), onde pode receber novos comentários, mas não há mais a possibilidade de voto ou sugestão. Essa seção apresenta os quadrinhos que o *site*

efetivamente publica, dando origem ao suporte financeiro do *Cartoon Movement*, como veremos adiante. O último cartum daqui aparece com *link* na página inicial. Pode-se percorrer a lista geral ou as listas temáticas, expostas na parte de cima (*Politics, Religion, Money, Conflicts, Environment, People on the Move, Culture and Identity*). Clicando na aba *Collections*, pode-se acessar coletâneas de cartuns de temática mais específica que as anteriores, algumas relacionadas a projetos do CM em parceria com outras organizações, outras ligados a temas atuais discutidos na imprensa global. Na primeira semana de janeiro, por exemplo, criou-se uma coleção temática #jesuischarlie, com cartuns em homenagem aos cartunistas da revista Charlie Hebdo, mortos no atentado de 6 de janeiro de 2015. Essa coleção complementa, de certa forma, outra, mais antiga, *Cartoonists under pressure*, que lida com o tema de liberdade de imprensa e de expressão e problemas de censura de que sofrem cartunistas de algumas partes do mundo, um tema caro à política editorial do CM.

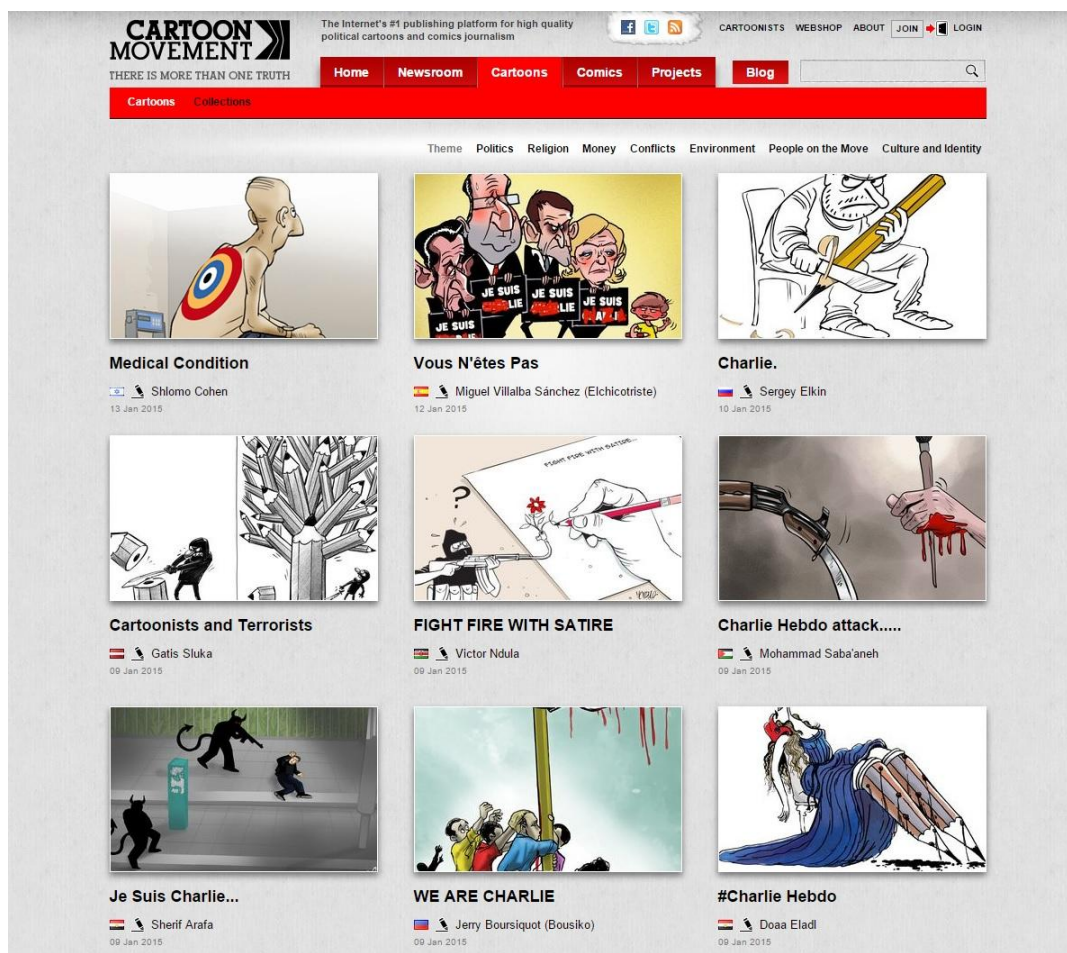


Figura 5 – Primeira *webpage* da seção *Cartoons*, *print* de 13 de janeiro de 2015
Nota-se a temática da liberdade de expressão, motivada pelo atentado ao *Charlie Hebdo*

Pela profusão de cartuns relacionados à liberdade de expressão e críticos à censura a cartunistas, menos de uma semana após o atentado à revista de cartuns francesa *Charlie Hebdo*, percebe-se como o *Cartoon Movement* é de fato uma comunidade de profissionais que dividem valores em comum. Todos correram à defesa da liberdade de cartunistas frente ao ataque à revista satírica e morte de seus colegas cartunistas, independente de pressões editoriais ou comerciais. Ao longo da semana de coleta de dados, esse foi o tema que dominou as seções *Newsroom* e *Cartoons*, com diversos trabalhos de cartunistas de todo o mundo, com diferentes estilos e opiniões, mas comentando sobre o mesmo assunto. Verificamos esse mesmo efeito, ainda que não relacionado à defesa liberdade de expressão, durante a coleta de dados para o projeto de qualificação. Comentando sobre os ataques de Israel a alvos civis na Palestina, diversos cartunistas publicavam trabalhos de opiniões e estilos diferentes, muitas vezes diretamente respondendo a um cartum de opinião contrária publicado por outro profissional – tendo, também, de lidar com os comentários, críticas e elogios, dos usuários. Assim, percebemos a característica de portfólio do CM, ou seja, como, da visão de veículos externos, o portal funciona como um grande *brainstorming* para a criação de cartuns. Essa enorme variedade será, como veremos adiante, essencial para a manutenção financeira do *site*.

Os cartuns também são publicados pelo aplicativo da CM na *AppStore*. Pelo aplicativo, pode-se ter acesso a uma seção de votação nos cartuns, correspondente à *Newsroom* e outra com os cartuns publicados, correspondente à *Cartoons*. Também pode-se fazer comentários sobre os cartuns. A iniciativa de criação de um aplicativo mostra que o CM acompanha as tendências tecnológicas relacionadas à convergência tanto no que se refere ao campo do jornalismo quanto ao dos quadrinhos. Reflete uma preocupação não só com a ampliação do público leitor, mas também com a manutenção de leitores que, como vimos, têm utilizado cada vez mais a internet a partir de *tablets* e *smartphones*, não tanto em computadores.

Comics (Figura 6) é a seção onde são publicadas as reportagens em quadrinhos, que serão mais exploradas na análise de conteúdo. No entanto, cabe destacar algumas características gerais. Há, inicialmente, uma lista com as 36 reportagens publicadas, organizadas de forma cronológica (a última aparece primeiro) ao longo de cinco *webpages*. Por serem quadrinhos, e não imagens isoladas como os cartuns, todas as reportagens têm mais de uma página (hiperquadro) e cada um aparece em uma *webpage*

própria. A *webpage* de cada reportagem a apresenta inteira, seja em uma plataforma de leitura própria ou na padrão do CM. Ou seja, a leitura de uma reportagem corresponde a um *pageview* para o *site*. Isso não é comum em *webcomics*, porque quanto mais *pageviews*, mais um *site* ganha de receita publicitária. Por isso, a estratégia preferencial, mesmo para *webcomics* serializados, é publicar cada hiperquadro em uma URL diferente, de forma que os *pageviews* sejam em igual número às páginas da história que cada usuário leu. Por outro lado, essa forma de publicação do CM possibilita que toda a reportagem seja lida de maneira fluida e natural, sem a necessidade de espera pelo carregamento de uma nova página da web a cada página lida da história. Dentro da plataforma de leitura padrão do CM, que funciona como um visualizador de imagens, todos os hiperquadros da reportagem são carregadas junto com a *webpage*, o que evita a espera e facilita a leitura. Nessa plataforma, a última página de cada reportagem tem um breve perfil sobre seu(s) autor(es), com dados sobre histórico profissional e *links* para *blogs* e outros trabalhos. Abaixo de cada reportagem há uma breve descrição ou sinopse de seu conteúdo, um *link* para o perfil do autor (novamente com o ícone da bandeira) e uma seção de comentários, onde usuários podem dar sua opinião.

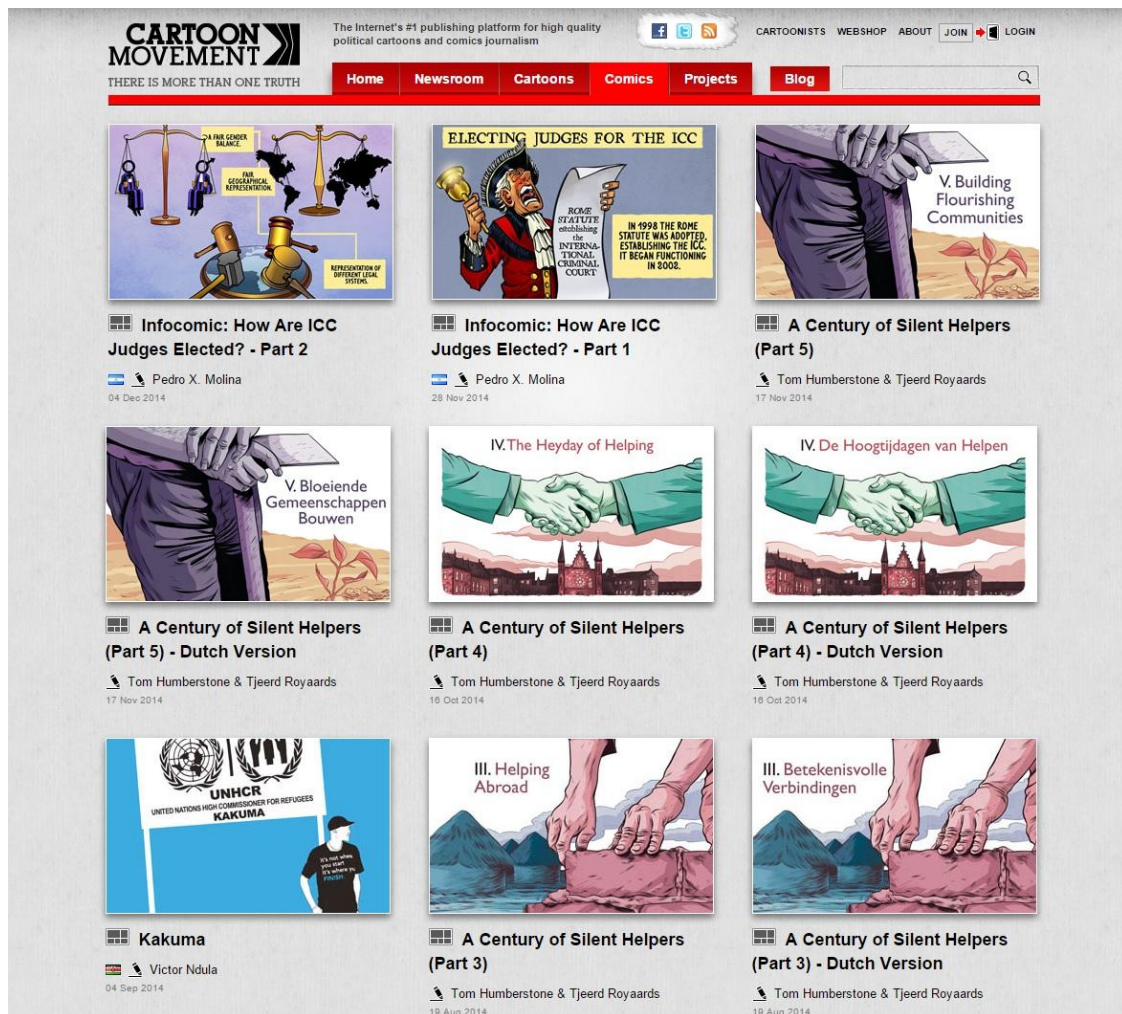


Figura 6 – A seção Comics, com as últimas reportagens publicadas (print de 13 de janeiro de 2015)

A seção *Projects* (Figura 7) apresenta todos os atuais projetos colaborativos do *Cartoon Movement* com as mais diversas organizações. Esses projetos assumem várias formas, podendo ser apenas uma semana temática, em que os cartunistas são convidados a produzir conteúdo específico, até publicação de livro, lançamento de plataformas virtuais, organização de eventos, *workshops*, exposições e outras iniciativas sem fins lucrativos. Como dito, algumas subseções da *Newsroom* são ambientes fixos para a publicação de conteúdo temático ligado a um projeto ou instituição. O mesmo acontece com diversas reportagens. A natureza dos projetos é muito variada, tratando de censura, liberdade, fome, alimentação, conflitos e busca pela paz, imigração ilegal, trabalho infantil, justiça internacional, educação, campanhas de solidariedade, ajuda a refugiados. Cada um deles é feito em parceria com organizações não-governamentais, instituições sociais e políticas, campanhas *online*, fundações de mídia alternativa e até quadrinistas individuais. Entre os parceiros, FAO (*Food and Agriculture Organization*, órgão das Nações Unidas que trabalha com temas ligados à alimentação e à produção de

alimentos no mundo), JusticeHub (uma plataforma *online* para discussão de justiça internacional), Cordaid (uma organização de auxílio a pessoas em situação de extrema pobreza em diversos países), CAPS (evento que promove a discussão sobre sustentabilidade e inovação social), a União Africana de Direitos Humanos, entre vários outros. O CM se insere, assim, em um cenário colaborativo, socialmente preocupado, politicamente engajado, ativista e alternativo à grande mídia.

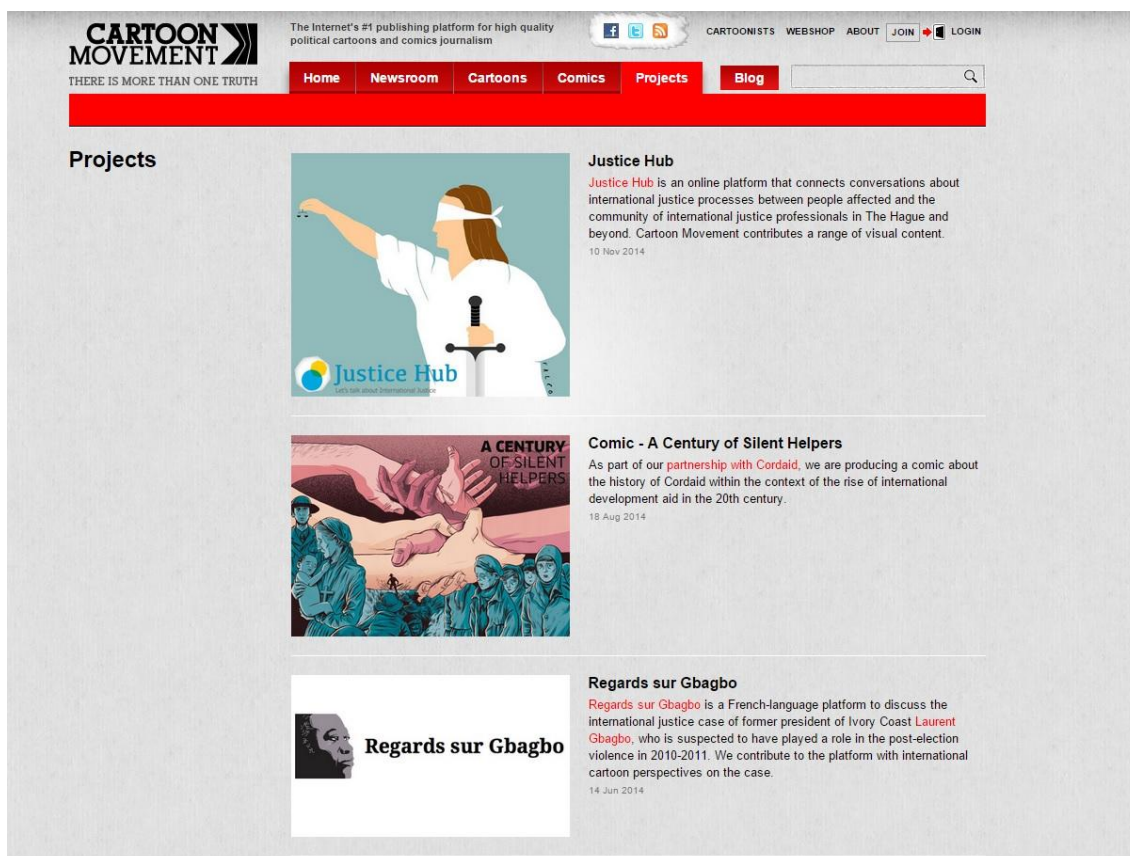


Figura 7 - Seção *Projects*, com os últimos projetos do CM

A partir das seções *FAQ* e *Business* (cujos *links* não estão presentes na *Home*, precisando ser acessados a partir da aba *About*) e da própria loja *online* do *Cartoon Movement*, percebemos que o *site* se mantém financeiramente de três formas, todas envolvendo a aquisição dos direitos de uso dos cartuns para posterior licenciamento para outras mídias e produtos. A primeira forma funciona de maneira similar à estrutura dos *syndicates*, própria do mercado de tirinhas estadunidense. O CM adquire os direitos de uso de um cartum e passa a servir de agente do cartunista, distribuindo esse conteúdo para veículos de todo o mundo, de forma exclusiva ou não. Isso beneficia os três participantes do processo: o cartunista fica com uma porcentagem da venda do cartum e consegue uma exposição maior do que teria publicando de forma impressa; os veículos

têm acesso a conteúdo e a artistas de todo o mundo, com as mais diversas visões e estilos, o que não aconteceria com cartunistas empregados; e o CM, que liga um ao outro, fica com a outra parte dos lucros dessa venda, além de conseguir promover a discussão de temas e a colaboração de artistas e público. Nesse sentido, o *site* se configura de fato como uma plataforma de publicação, ligando o artista ao meio que vai publicar sua obra, e como uma comunidade de cartunistas – como vimos anteriormente, compartilham valores sociais e profissionais.

A segunda forma, também dependente dos direitos de uso, é sob demanda. Um veículo pode pedir um cartum específico sobre um tema para o *site*, que sugere a produção a seu time de quadrinistas. Esse modo funciona como um grande *brainstorming*, em que o veículo tem acesso a uma diversidade de conteúdo sobre o tema pedido, através de trabalhos submetidos por diferentes autores pelo mundo, e pode escolher o que lhe parecer melhor, também de forma exclusiva ou não. Se, anteriormente, verificamos esse *brainstorming* acontecendo de forma espontânea em resposta aos atentados ao Charlie Hebdo, este segundo modo de capitalização de conteúdo busca o mesmo efeito, mas a partir de um tema sugerido pelo veículo/cliente.

A terceira forma depende, até certo ponto, de cartuns que tragam uma crítica mais geral ou duradoura. Cartuns editoriais, como gênero surgido no jornalismo diário e que geralmente fazem comentários sobre acontecimentos atuais na mídia, tendem a ser mais efêmeros, tratando de notícias pontuais. Quando o cartum satiriza um aspecto mais geral da sociedade ou consegue uma proposta diferente, menos efêmera, para satirizar algo atual, o CM adquire seus direitos para estampá-lo em camisetas, vendidas pelo *site* da loja. Estampadas com cartuns fazendo críticas à guerra, à fome ou à injustiça, todos de trabalhos originados no CM. A *webshop* destaca ainda a possibilidade de se encomendar uma camiseta com qualquer cartum publicado no *site*, mesmo que não esteja em catálogo.

Assim, o CM não se sustenta, como a maioria dos *sites* na rede, com a ajuda de publicidade – logo, não há tanta preocupação em manter um público fiel ou em buscar um número de leitores cada vez maior – que, como vimos, muitas vezes pode comprometer o conteúdo publicado. Essa estratégia de licenciamento do *site* está vinculada à escolha da plataforma de leitura e seria desvantajosa para um sistema que dependesse dos *pageviews* de cada *webpage*/hiperquadro do quadrinho (que, como vimos, é o padrão para *sites* de *webcomics*). Afinal, não tendo um suporte financeiro

publicitário, o número de acessos ao *site* não faz diferença: pode-se inserir todos os hiperquadros de uma história em uma mesma *webpage*, sem prejuízos ao lucro do *site* e ao mesmo tempo possibilitando ao público uma leitura mais fluida e agradável. Também está ligada ao formato independente de publicação, comum, como vimos, no jornalismo em quadrinhos, que prioriza a liberdade financeira, autoral e criativa.

4.3 Apresentação dos dados

Na análise de conteúdo das reportagens, fizemos um estudo inicial, aplicando o primeiro nível da tabela exposta na seção anterior a todas as que foram publicadas na seção *Comics*. Dessa análise, apresentaremos a seguir alguns dados que consideramos ser importantes. Inicialmente, nota-se que das 36 reportagens (Anexo 1), a maioria delas é de autoria estadunidense ou inglesa, respectivamente dezessete e sete, com duas de autoria brasileira, queniana, alemã e haitiana, sendo as outras representadas por nacionalidades únicas, no caso, turca, e holandesa (Gráfico 1). Isso está de acordo, por um lado, com o esperado, já que a maioria dos *webcomics* publicados na rede é estadunidense (KOGEL, 2013; PAREDES, 2013); por outro lado, há uma representação muito maior de autores de locais que em geral não têm muito espaço no mercado de quadrinhos.

Além disso, uma análise do local de cobertura de cada reportagem mostra que há a participação de mais países do que os da nacionalidade dos autores – ou seja, muitos autores reportam sobre acontecimentos de lugares de fora de seu país de origem. A maioria das reportagens ainda é dos Estados Unidos, mas elas representam bem menos do total: sete, dos trinta e seis. A essas, se seguem as de alcance global, totalizando cinco; do Haiti, com três; e do Brasil, do Afeganistão, do Quênia, da Alemanha e da Inglaterra, com duas cada (Gráfico 2). Os outros países aparecem cada um uma vez (Turquia, Bahrein, Congo/Uganda/Sudão, Síria, Canadá, Iraque, Palestina, França, Tibet/Índia, Holanda, Somália/Europa). Isso aponta para o fato de que os repórteres não se restringem, na cobertura, aos seus locais de origem, deslocando-se para locais onde há conflitos (é o caso do Bahrein, África Central/Ocidental, Síria, Iraque e Palestina). No total, são dezessete reportagens feitas por repórteres-quadrinistas em seus locais de origem e dezoito feitas em outros locais – com uma reportagem que consideramos não se aplicar a essas categorias, por ser de autoria coletiva, tendo autores de vários países

reportando sobre as diferentes manifestações do movimento *Occupy* em diversas partes do mundo.

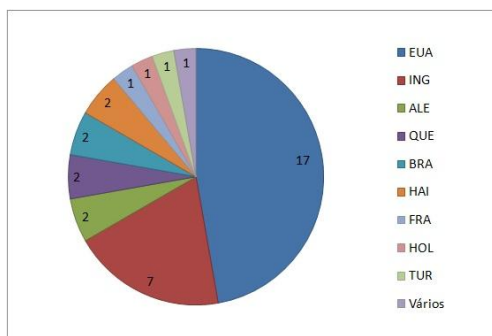


Gráfico 1 – Reportagens por nacionalidade do autor

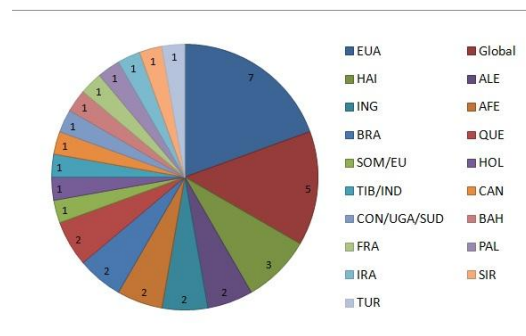


Gráfico 2 – Reportagens por país de cobertura

Os dados também apontam que, do total, vinte e duas reportagens foram publicadas na plataforma do *Cartoon Movement*, enquanto quinze possuem plataformas de leitura própria e que são bem diferentes entre si. Uma delas foi publicada das duas formas, por isso o total soma trinta e sete reportagens, e não trinta e seis (Tabela 2). Em relação à tradução, apenas seis possuem versões em outra língua, estando vinte e sete disponíveis apenas em inglês – a língua original de publicação de todas as reportagens. Dessas seis, duas têm tradução para holandês, uma para persa, uma para espanhol, uma para alemão e francês e uma tem tradução parcial para holandês, sueco, norueguês e finlandês (Tabela 3). Essas traduções parciais não estão hospedadas no CM, sendo disponibilizado o *link* na descrição da reportagem para o *site* onde foram publicadas. Algumas dessas reportagens estão divididas em mais de uma parte. Do total, oito têm continuação e vinte e cinco não têm. Entre as que têm, três são divididas em duas partes, uma é dividida em quatro, uma em seis e uma em oito partes (Tabela 4). As outras duas têm uma estratégia diferente: uma tem atualização constante de novos vídeos; enquanto a outra tem continuação fora do CM, com o *link* na descrição.

| Plataforma de Leitura | |
|-----------------------|----|
| Própria | 15 |
| do CM | 22 |
| Total* | 37 |

Tabela 4 - Plataformas de leitura.

*O total tem uma a mais, pois uma reportagem (*50 years on, still hungry*) foi publicada nas duas formas

| Tradução | |
|----------|----|
| SIM* | 6 |
| NÃO | 30 |
| Total | 36 |

Tabela 5 - Traduções.

*Para holandês (2), espanhol (1), persa (1), francês e alemão (1) e parciais para holandês, sueco, finlandês e norueguês (1)

| Continuação | |
|-------------|----|
| SIM | 9 |
| NÃO | 27 |
| Total* | 36 |

Tabela 6 - Continuações.

*Reportagens em 8 (1), 6 (1), 5 (1), 4 (1) e 2 partes (3), em lização contínua (1) e com continuação externa ao CM (1)

Dados sobre quantidade de obras de cada autor também foram pesquisados. No total, as trinta e seis reportagens têm vinte e quatro autores (ou duplas de autores roteirista/desenhista), dezesseis deles tendo publicado apenas uma vez e oito deles tendo feito mais de uma. Desses seis, temos Tom Humberstone (4), Susie Cagle (4), Sarah Glidden (3), Dan Archer (2), David Axe (2), Augusto Paim (2) e Victor Ndula⁶⁵ (2). Novamente não contamos nesse quesito a reportagem já citada sobre o movimento *Occupy*, por ter autoria coletiva. Das trinta e cinco reportagens, vinte e três são de autores que fazem as duas funções, treze são de duplas de criação e uma tem autoria tripla (texto/arte/programação). Alguns desses autores não trabalham sempre sozinhos; é o caso de Tom Humbertstone, que é autor único em duas, produziu uma com Anne Holliday e uma com Tjeerd Royards; David Axe, que trabalhou em uma com Tim Hamilton e em outra com Ryan Alexander-Tanner; e Augusto Paim, que tem parceria com MauMau em uma e com Bruno Ortiz e Maurício Piccini na outra. Enquanto Paim e Axe são roteiristas e se juntam a desenhistas (e um programador, no caso de Piccini), Humberstone faz as duas funções nas reportagens que produz sozinho, e quando trabalha em conjunto, assume a função de desenhista (Royards e Holliday sendo os roteiristas). Dos 16 autores ou duplas de autores que só publicaram uma reportagem, seis deles já publicaram cartuns no CM⁶⁶, o que é importante para vermos que, pelo menos do ponto de vista da produção, não há tanta distância entre os cartuns e as reportagens.

Nas seções seguintes, apresentamos os dados que resultaram de avaliação qualitativa das reportagens que compuseram o corpus, para a seguir traçarmos uma

⁶⁵ Com a reportagem *Je suis Africa*, não contabilizada, Ndula passa a ter três publicações.

⁶⁶ Esse número provavelmente é maior. Quando a reportagem tem autoria dupla, o *site* cria um perfil para o time de autores – ao invés de um link para cada perfil individual. Assim, se um dos autores tiver publicado cartuns sozinho, o perfil da dupla não mostra isso. Por não haver uma ferramenta para buscar perfis individuais pelo nome (eles só podem ser acessados pelo *link* do perfil em um cartum ou reportagem), não tivemos como verificar o total de contribuições dos autores que participam dessas duplas.

discussão dos principais achados. As tabelas utilizadas na coleta de dados de cada reportagem estão disponíveis no Apêndice B.

4.3.1 *Army of God*

Army of God (Figura 8) é uma reportagem de 110 páginas publicada entre 15 de fevereiro e 10 de setembro de 2012 e conta a história do grupo terrorista LRA (*Lord's Resistance Army*) a partir de diversas perspectivas. Foi publicada em oito partes, contendo uma introdução sobre a situação histórica do Congo e o relato de vítimas do grupo, da ascensão do líder, Joseph Kony e dos esforços no combate aos terroristas e na captura de Kony. Lida pela plataforma de leitura padrão do *site*, é a maior reportagem publicada pelo CM. David Axe, jornalista *freelancer* especializado em áreas de guerra e conflito e Tim Hamilton, quadrinista nomeado ao prêmio Eisner por sua adaptação do romance *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, assinam a autoria da reportagem, que foi produzida em dois estágios. As entrevistas, pesquisas e apuração da reportagem foram feitas apenas por Axe em 2010 (antes, portanto, do vídeo viral de uma campanha para a captura de Kony que traria fama ao LRA⁶⁷), sendo posteriormente roteirizadas e desenhadas com Hamilton. Ao fim de cada capítulo, há uma página toda escrita, detalhando melhor alguns aspectos ou fatos do texto e explicando de onde algumas informações foram tiradas. Além disso, há, em alguns capítulos, uma nova página depois dessa, com notas de rodapé expandindo assuntos de dentro dos capítulos.

⁶⁷ O vídeo (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Y4MnpzG5Sgc>, acesso em 20/01/2015) foi feito pela ONG *Invisible Children*, entrevistada por Axe na reportagem, e foi publicado *online* em março de 2012. Embora a captura de Kony não seja o foco da ONG, o vídeo teve grande repercussão, principalmente através de mídias sociais, com participação de diversas celebridades, e certamente ajudou na publicidade da reportagem, principalmente em sua forma impressa.



Figura 8 - Capa da reportagem *Army of God*, de Axe e Hamilton, na plataforma de leitura do CM. Do lado, navegação pelas páginas. Abaixo, título, autoria, resumo e links para mídias sociais.

Com arte realista e em preto e branco (utilizando, além das hachuras, a cor cinza para evidenciar sombra ou profundidade), a reportagem surpreende em algumas sutilezas do traço, com referências a estilos de arte africana e aproximações visuais com xilogravura. Isso acontece mais claramente em planos de detalhe do rosto de personagens ou em passagens violentas, em que um traço menos realista suaviza o choque da cena (Figura 9). A relação mais utilizada entre imagem e palavra é a específica da imagem, embora apareçam diversas interdependentes e específicas da palavra, com algumas aditivas. Utiliza predominantemente transições de ação e cena. Isso se justifica, pois a reportagem (essencialmente narrativa, em relação ao tipo textual) apresenta os relatos dos personagens e fontes entrevistados, lembrando os acontecimentos passados – de modo que a história acaba passando por diferentes momentos de cada personagem (e de personagens diferentes). Dentro desses momentos, a maior parte das transições é de ação, e entre eles, há as transições de cena. Nas transições de ação, o uso da palavra não se faz necessário, o que explica o grande número de quadros orientados apenas pela imagem (Figura 9); já a relação interdependente funciona muito bem para o relato dos persona-

gens em ponto de vista (Figura 10). Embora misture muito bem os modos narrativos, o que predomina acaba sendo o de *action story*, o relato movimentado, pois dentro de cada capítulo, a narração começa pelo fato mais chamativo.



Figura 9 - Página do quinto capítulo de *Army of God*.
Transição de ação com traço fazendo referência à arte africana.
Trecho representativo da narração dirigida apenas pela imagem.

Contando com seis personagens, que são acompanhados em diferentes capítulos, o relato conta com 22 fontes (além dos próprios personagens, utiliza documentos, relatórios, entrevistas com ativistas e diretores de organizações locais), a maioria delas ficando explícitas apenas nas últimas páginas da história, na parte escrita. O repórter não é personagem da história, como vimos ser comum no jornalismo em quadrinhos, mas aparece implicitamente, no texto de alguns recordatórios, quando utiliza a primeira pessoa para falar de entrevistas e principalmente nas páginas finais de cada capítulo.

Em relação aos valores-notícia, estão certamente em evidência os de morte e conflito. No entanto, percebe-se que eles são usados não apenas como critérios substantivos de seleção, mas como parte da construção da história. Isso fica evidente não no texto escrito, mas na imagem e, mais claramente ainda, na diagramação das páginas, ou seja, na escolha de qual imagem vai estar no foco de atenção da página.

Army of God apresenta todas as características da reportagem presentes em nossa

tabela de análise: humanização do relato, contando a história de vida de pessoas que sofrem com a violência do LRA; visão ampla, trazendo vários lados diferentes do conflito; fontes diversas, não se utilizando apenas de fontes oficiais; precisão, com a combinação dos relatos com vários dados e estatísticas; cidadania, pois tenta trazer a atenção para a vida difícil de pessoas em um lugar e situação muitas vezes desconhecidos por muitos; contemporaneidade, pois não se atém apenas ao fato cotidiano, buscando um relato duradouro; e narração por ponto de vista, ou seja, o repórter narra fatos a partir de seus personagens, situações que não presenciou e emoções que não sentiu (embora nada seja inventado, mas relatado pelos entrevistados). Um bom exemplo disso é o trecho em que mostra o isolamento de Patricia após seu resgate do LRA, por preconceito de moradores e colegas (Figura 10).



Figura 10 - Página do sexto capítulo de *Army of God*. O traço lembra estilos de arte africana.

Transição de ação e relação interdependente entre imagem e palavra.

Na narração do ponto de vista, vemos como Patricia se sente isolada de seus colegas.

A reportagem faz parte de um projeto do *Cartoon Movement* e está disponível em forma impressa. Salientamos que a reportagem foi apurada e produzida antes da viralização da já citada campanha para a captura de Kony, embora tenha sido publicada posteriormente; isso é importante pois mostra que foi feita antes da enorme publicidade do vídeo, ainda que tenha sido beneficiada dela. Logo, a notoriedade não foi um valor-nócia na seleção do fato a ser reportado – embora o CM tenha se utilizado desse fato para promover a reportagem em uma seção freqüente de seu *blog*, em que dois autores

são convidados para escrever textos defendendo lado opostos do mesmo tema: em seus textos, Brian Conley e o próprio David Axe vão discutir prós e contras da campanha *online* – ambos os textos linkados no *site* do projeto *Comics Journalism – Army of God*. Além deles, há *links* para entrevistas com o autor, venda da *graphic novel* na loja *online* Amazon e resenhas da reportagem em jornais. Há ainda um índice, com os capítulos da reportagem, em ordem do mais recente para o mais antigo (Figura 11), que também aparece na *webpage* de cada capítulo, abaixo do resumo da reportagem.

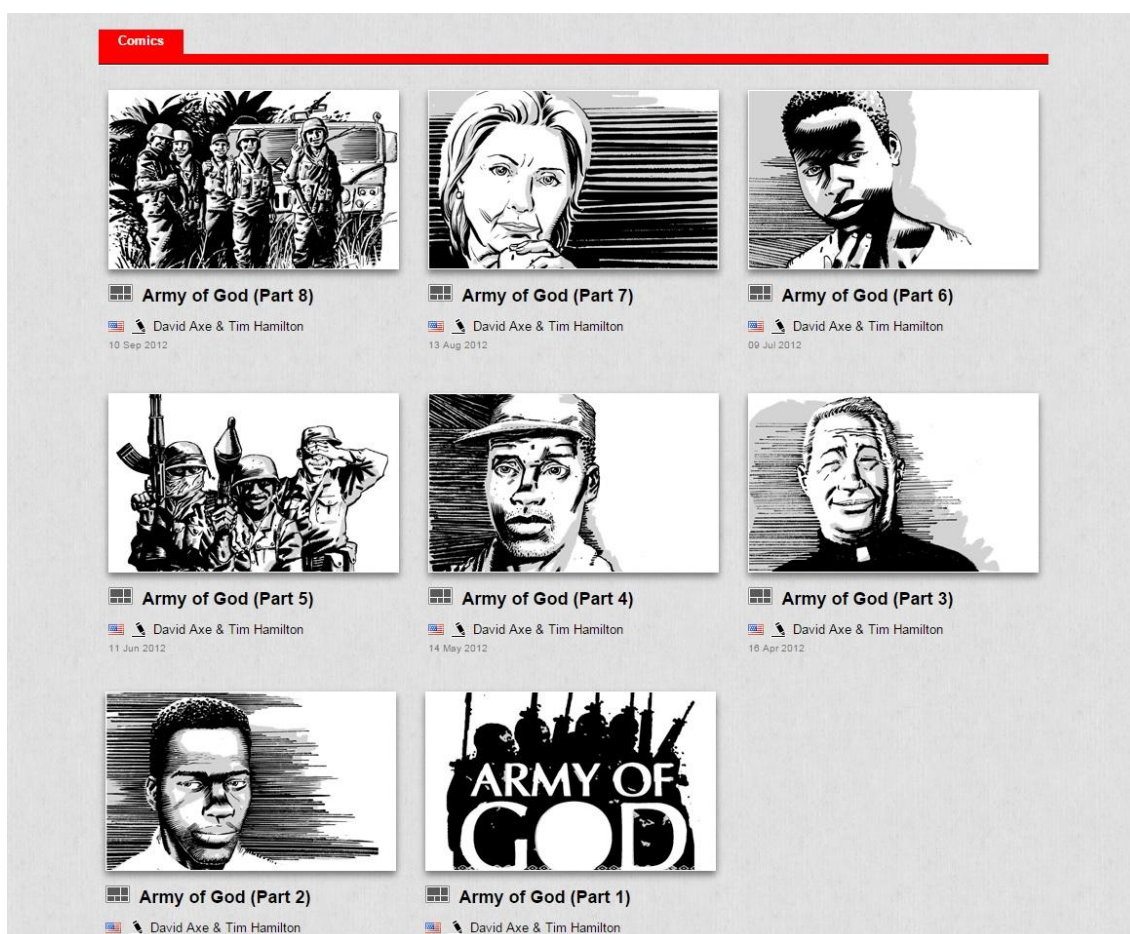


Figura 11 - *Webpage* do projeto *Army of God*, com índice dos capítulos da reportagem

Por ser publicada na plataforma de leitura padrão do CM, *Army of God* não utiliza *hyperlinks*, multimídia ou interatividade (além do ato de passar a página dentro da plataforma). Embora na parte escrita no fim de cada capítulo haja endereços de *websites*, eles não são *links*, pois não podem ser clicados; além disso, por não estarem em formato de texto, mas sim de imagem, não se pode copiar o endereço para colar no navegador. Assim, se o leitor quiser visitar esses *sites*, tem de manualmente copiar o que está na imagem para a barra de endereços do navegador – o que poucos leitores terão o trabalho de fazer.

Army of God reúne vários aspectos representativos tanto do jornalismo quanto dos quadrinhos em suas versões *online*. A extensão, no entanto, é um aspecto que remete à origem do jornalismo em quadrinhos, em formato de livro-reportagem/*graphic novel*. É um quadrinho herdeiro, e, não por acaso, a reportagem foi publicada em forma impressa, através do projeto de mesmo nome no *site* do *Cartoon Movement*. Contornando o problema da grande extensão, incomum para a leitura na internet, publicou-se a reportagem em capítulos – o que não é incomum para *graphic novels*, mas, nesse caso, serve para aproximar a reportagem de uma extensão mais comum no jornalismo digital. Assim, cada parte fica próxima do tamanho das outras reportagens do CM e não se torna cansativa de ler na tela do computador. Isso ainda cumpre a função de fidelização do leitor, pois ele precisará voltar ao *site* para ler as outras partes. Além disso, a divisão de capítulos por temática/personagens funciona muito bem dentro da estrutura narrativa sem atrapalhar a posterior leitura da reportagem em sua totalidade – seja impressa ou no próprio *site*.

No total, é a reportagem que mais parece dar continuidade à tradição do jornalismo em quadrinhos impresso, não só por ter sido publicada desta forma, mas pela arte, em preto e branco e de traço mais realista; pelo trabalho de apuração e narração, misturando as fontes oficiais com cidadãos comuns sendo entrevistados/personagens; pela extensão, que permite uma abordagem mais abrangente do conflito; e pela própria temática, envolvendo conflitos armados e política internacional. Ainda assim, suas relações com a internet são inegáveis: foi o CM a plataforma que juntou Axe e Hamilton, ajudou na produção e publicou a reportagem, fez a publicidade da obra em seus canais e promoveu o projeto que possibilitou a versão impressa dela.

4.3.2 *Jessica Colotl: Eye of the Storm*

Jessica Colotl é uma reportagem de 12 páginas publicada em agosto de 2012 que trata do problema da imigração ilegal a partir de um ponto de vista pouco comum na grande mídia: o do imigrante. Originário de um projeto de parceria do *Cartoon Movement* com o *Juvenile Justice Information Exchange* (JJIE, um *site* de jornalismo independente especializado não apenas na publicação mas na troca de informações sobre justiça juvenil nos Estados Unidos), o relato de Jessica Colotl está disponível em inglês e espanhol (Figura 12). Ryan Schil, do JJIE, fez a reportagem, e Greg Scott, do CM, os desenhos; esta também é uma reportagem feita em dois estágios: apuração e entrevistas e posterior quadrinização. Jessica, vinda do México com os pais, foi criada e educada

nos Estados Unidos e estava nos últimos meses de seu curso universitário quando foi presa por não ter documentos. A semanas da formatura, ela corria o risco de ser deportada para o México e seu caso, por sua representatividade, gerou grande discussão sobre questões de imigração e deportação no país.



Figura 12 - Webpage do projeto *Jessica Colotti*, com links para a reportagem em inglês e em espanhol.

Com traço realista e em cores, a reportagem tem apenas a personagem do título, embora se utilize de mais fontes, como relatórios, coletivas de imprensa e notícias na mídia. A maior parte das transições é de cena a cena e a relação entre imagem e palavra predominante é a específica da palavra. Isso combina com o modo narrativo da reportagem, majoritariamente *fact story*, em que são relatados cronologicamente vários momentos do caso de Jessica. O uso de muitas transições de cena e quadros orientados pela palavra pode, no entanto, ser representativo da falta de comunicação entre Schill e Scott, entre roteiro e arte, de modo que a imagem acaba servindo mais de ilustração para o texto verbal. Muitas transições de cena acabam fazendo com que não haja muita ação acontecendo por cena, o que pode simplificar a narrativa quadrinística, ainda mais quando a orientação do sentido na maioria dos quadros se dá pela palavra. Embora isso possa dar uma ideia de história ilustrada, um tipo de narrativa mais antiga na história da arte sequencial e comumente associada hoje em dia a livros infantis, é uma estratégia que parece funcionar na composição da reportagem, em que há relatos de várias cenas e poucas páginas para acompanhar os vários estágios do caso. Graças à limitação de espaço, há uma necessidade de se acelerar a narrativa, assim a transição de cena acaba sendo mais econômica do que a de ação – e essas várias trocas de cena precisam ser acompanhadas de bastante texto escrito, para contextualizar as mudanças (Figura 13).



Figura 13 - Página de *Jessica Colotl*, com o repórter entrevistando a estudante no segundo quadro. Aqui se evidencia o uso de transições de cena em narração orientada pela palavra.

O repórter, embora não apareça como personagem na história, aparece implicitamente, inclusive no desenho (Figura 13), embora não fale. A reportagem, no entanto, não traz todas as características buscadas: verifica-se a humanização do relato da estudante, a precisão dos dados relacionados à imigração e leis vigentes e propostas, a cidadania, pois tem claro tom didático, querendo conscientizar o leitor para a situação, e a contemporaneidade, já que trata o relato de Jessica em um contexto maior que o fato em si. No entanto, não dá uma visão ampla do fato, pois o caso de Jessica, apesar de representativo em alguns pontos, é muito incomum em outros (poucos imigrantes ilegais conseguem educação formal, ainda mais chegando ao fim de um curso universitário, por exemplo), não se utiliza de fontes diversas, pois, além da própria estudante, todas as outras fontes na reportagem são oficiais e, devido à constante troca de cena, perde o uso da narração em ponto de vista, explorando apenas sentimentos momentâneos da personagem (Figura 14).

A reportagem não tem um valor-notícia predominante, mas percebe-se a infração como importante na história, ainda que de modo algo contraditório: o texto mostra a infração não como forma de culpar Jessica, e sim para defendê-la de uma acusação. Além disso, tem a personalização como um valor-notícia de construção.



Figura 14 - Página com momentos diferentes do relato de Jessica. Sobra pouco espaço para explorar os sentimentos do personagem em ponto de vista.

Outra das reportagens publicadas na plataforma de leitura padrão do Cartoon Movement, *Jessica Colotl* não traz *hyperlinks*, multimídia ou interatividade, sendo um quadrinho herdeiro – pois se mantém preso à ideia da página física. Apesar de não utilizar recursos digitais na sua composição, é uma reportagem representativa da política editorial do CM, ou seja, um conteúdo editorial do *site* cuja origem está em um dos pilares da esfera institucional, as parcerias e projetos de produção coletiva. A colaboração na produção, com a pauta sendo originada no *site* de jornalismo independente JJIE e proposta ao CM, que indicou um artista para trabalhar com o repórter, se verifica também em outras reportagens do corpus.

A presença do produto final na seção *Projects*, indicando a parceria e referenciando outros *links*, é uma forma de utilizar *hyperlinks*, ainda que fora da reportagem em si. A página do projeto da reportagem traz diversos *links*, entre eles uma entrevista com o repórter e uma matéria televisiva sobre a reportagem, produzida pela emissora estadunidense de língua espanhola Telemundo. Essas leituras complementares, ainda que não façam parte da reportagem, ajudam a localizar o contexto dela e dizem algo sobre a ideia que o CM tem de seu público leitor – pessoas que vão atrás de informações adicionais sobre o que lêem, que dão importância a esse tipo de complementação. A tradução para o espanhol mostra ainda uma preocupação dos autores com a comunidade que está

sendo representada na reportagem, os imigrantes latino-americanos.

Ao tratar do problema da imigração ilegal do ponto de vista dos imigrantes, *Jessica Colotl* inverte a visão da mídia tradicional estadunidense. Isso mostra a preocupação, explícita no *slogan* do CM, de mostrar o outro lado, as outras verdades, que não aparecem na grande mídia. A parceria com o JJIE na produção também representa uma característica institucional (e comercial) do *site* e se reflete, aqui, em um conteúdo diferenciado, tanto em temática quanto em estilo.

4.3.3 *The Waiting Room*

The Waiting Room foi publicada em abril de 2011 e tem autoria de Sarah Glidden em parceria com o *Common Language Project* (CLP). Glidden, que já produziu outras duas reportagens para o Cartoon Movement, colabora com o CLP, uma organização sem fins lucrativos que publica um *site* de jornalismo independente focado em relações internacionais envolvendo o noroeste dos Estados Unidos e promove treinamento e espaço de publicação para jovens com dificuldades. Em 20 páginas, o quadrinho explora a burocracia e os problemas enfrentados por refugiados iraquianos tentando imigrar para a Síria e para os Estados Unidos (Figura 15).



Figura 15 - Primeira página de *The Waiting Room*, de Glidden com colaboração do CLP

Com um traço mais cartunesco e um colorido aquarelado, é o estilo o primeiro aspecto que destaca esta reportagem das outras do corpus. Mais descritiva de uma situa-

ção em que nada acontece para ser narrado, passa por nove personagens, dos quais Maraj (Figura 15) é a mais central. Assim, temos predominantemente transições de ação, cena e sujeito. Aqui, a lógica de McCloud (1994; 2006) não se aplica: embora use transições que fazem a narrativa avançar, a história em si não é muito narrativa. A ação mostrada em geral é a fala dos personagens-fontes; a transição de cenas é entre personagens diferentes falando; e a de sujeito entre personagens diferentes na mesma cena, também falando (Figura 16). É descritiva, apesar das transições mais narrativas. A grande maioria dos quadros é orientada pela palavra, com algumas relações aditivas e interdependentes também aparecendo. Isso também se explica pela falta de acontecimentos na reportagem: por conter muitas falas dos personagens-fontes, a imagem serve apenas dar um rosto ao personagem que está falando e o importante para o sentido do quadro é aquilo que está sendo dito (Figura 16). Desta forma, se estabelece uma reportagem com predominância de *quote story*, a partir do relato de vários personagens e citação de estatísticas e outros dados. Essas escolhas configuram uma estratégia narrativa eficiente para o tipo de reportagem realizada.



Figura 16 - Página de *The Waiting Room*, com o relato de duas personagens na mesma cena

O repórter não aparece como personagem, mas aparece implicitamente, pois a imagem das cenas em que os personagens-fonte estão falando os mostra como que em interlocução com alguém: no caso, o repórter, do ponto de vista do leitor, em enquadramentos que se assemelham ao de entrevistas televisivas (Figura 17). Há uso do recurso

de humanização, principalmente por relatar a situação de espera cotidiana de diversas pessoas na mesma situação. A precisão de dados se evidencia no uso de gráficos para organizar os diversos dados apurados (Figura 17). É uma reportagem que, ao tratar da imigração de refugiados de guerras, ganha uma visão ampla da realidade e uma temporalidade maior, pois não se prende a nenhum fato imediato. Embora fale de guerra, o conflito não é aqui um valor-notícia, pois aparece tangencialmente no tema da reportagem, não sendo a violência foco da narrativa em nenhum momento.

Entre fontes oficiais e não-oficiais, a reportagem dá a mesma importância para a Comissão para Refugiados das Nações Unidas (UNHCR), para os fundadores de um grupo de apoio a refugiados iraquianos e para os próprios refugiados. Além disso, tem uma clara preocupação de formação cidadã, tratando de um assunto que é comum, frequente e pouco conhecido. Das características analisadas, a reportagem só não apresenta a narração pelo ponto de vista do personagem, pois mostra todos os entrevistados falando diretamente com o leitor (ou com o repórter).



Figura 17 - Página de *The Waiting Room* com enquadramentos semelhantes aos televisivos. No segundo quadro, um gráfico organizando dados da UNHCR.

The Waiting Room, publicada na plataforma de leitura padrão do CM, não apresenta recursos de hipertexto, multimídia ou interatividade, sendo um quadrinho herdeiro. Outra das reportagens colaborativas do CM, embora para esta não haja uma *webpage* na seção *Projects*, ela se destaca por vários aspectos além da produção em colaboração.

A temática abordada trata de um assunto comum na política editorial do CM, sendo uma reportagem com muitos dados e fontes, mas essencialmente descritiva. Apesar das transições de ação (como se disse, mostram a ação de falar com o leitor/repórter), há uma aproximação da linguagem audiovisual que coloca repórter e leitor na mesma posição em relação à interlocução dos personagens-entrevistados – estratégia também encontrada em Joe Sacco, principalmente em *Safe Area Gorazde* (OLIVEIRA, 2013). Essa estratégia se configura como um recurso metalinguístico que ajuda a absorver os muitos dados trazidos na reportagem, que, como vimos, não traz muitos acontecimentos. A escolha pela descrição, segundo Coimbra (1993) um tipo de reportagem que tende a cansar o leitor muito facilmente, também é narrativa: não se pode narrar acontecimentos em uma reportagem que é exatamente sobre falta de acontecimentos, a longa espera desses refugiados por um processo de imigração frente à dificuldade burocrática e ao preconceito.

Como em *Jessica Colotl*, vemos aqui a preocupação em mostrar um outro lado de uma questão em geral tratada, na mídia, sob a mesma perspectiva. Em relação ao estilo, há em *The Waiting Room*, além do uso da cor, o uso do material – aquarela –, que cria uma diferenciação das outras reportagens já à primeira vista. A inversão do uso das técnicas narrativas dos quadrinhos também cria um efeito que, aliado aos enquadramentos, dá à reportagem um visual de vídeo-documentário. Além de referência ao *VJ Movement*, de onde se originou o CM, é uma maneira (da forma como foi feita, bem sucedida) de reforçar a credibilidade da reportagem a partir dos recursos visuais disponíveis ao artista.

4.3.4 *Bahrein: Lines in ink, lines in the Sand*

Com texto e arte do estadunidense Josh Neufeld, *Bahrein* é uma reportagem de 16 páginas publicada em dezembro de 2011 e indicada ao prêmio Eisner de melhor quadrinho digital (Figura 18). A partir da perspectiva de dois cartunistas amigos de Neufeld, relata a onda de protestos no Bahrein que ficou conhecida como Revolução das Pérolas, inspirada na chamada Primavera Árabe. A tradução da reportagem para o persa foi publicada em maio de 2012. Sara e Mohammed conheceram Neufeld em um *workshop* para cartunistas promovido no Bahrein pelo Departamento de Estado dos Estados Unidos logo antes do início dos protestos. A partir de seus cartuns sobre o acontecimento, Neufeld tem a ideia de utilizar os dois para uma reportagem em quadrinhos sobre a Revolução das Pérolas, misturando o relato dos cartunistas com seus cartuns.



Figura 18 - Capa da Reportagem *Bahrein: Lines in ink, lines in the sand*, de Josh Neufeld. Destaque para a faixa superior, informando da indicação ao Prêmio Eisner.

Colorido e com traço caricatural, o uso da cor no quadrinho é interessante: as partes em preto e tons de amarelo são desenhadas pelo autor; as partes coloridas são cartuns comentando os protestos e a repressão do governo, feitos pelos dois amigos cuja história ele relata (Figura 19). A arte em tons amarelos de Neufeld se encaixa muito bem com a proposta do relato: o preto e amarelo utilizados em duas cores dão uma impressão de preto e branco ao mesmo tempo em que fazem uma referência direta à areia e à tinta do título. O colorido dos cartuns destaca a mudança de foco narrativo, e ainda evidencia as diferentes opiniões sobre a situação: os dois cartunistas foram críticos à violência e Neufeld usou seus trabalhos para melhor representar as ideias de cada um. Usando predominantemente transições de cena, a reportagem passa por vários momentos de antes, durante e depois dos protestos, a partir do relato dos dois bahreinitas, configurando-se, assim, como *quote story*. Quanto à relação entre imagem e palavra, o quadrinho utiliza a específica da palavra, a aditiva e a interdependente de forma equilibrada. Aqui vemos uma escolha narrativa semelhante à que percebemos em *Jessica Colotl*: os muitos acontecimentos que precisam ser narrados não encontram espaço na limitação de páginas da reportagem, de forma que o autor utiliza mais trocas de cena para acelerar a narrativa e precisa acompanhá-las de recordatórios que contextualizem a mudança de tempo e de espaço.



Figura 19 - Página de *Bahrein* mostrando relato e cartuns dos personagens. O primeiro e terceiro quadro mostram os tons em amarelo de Neufeld, o segundo e quarto, coloridos, mostram cartuns de Mohammed.

Das reportagens analisadas, *Bahrein* é a que mais se assemelha à obra de Joe Sacco, não só pelo traço e pelo trabalho em duas cores, mas também pelo uso do repórter como personagem e pelo texto em tom irônico e crítico (Figura 20). Temos assim, três personagens, o repórter e os dois cartunistas, e apenas duas fontes. Embora, por um lado, sejam fontes não-oficiais e com visões diferentes do conflito, não são suficientes para dar uma visão ampla dos protestos e confrontos no país: por um lado, porque não consegue explorar tão brevemente uma questão (o conflito entre xiitas e sunitas no mundo islâmico) que é maior que os protestos em si; por outro, porque os protestos no Bahrein continuaram muito após a publicação do quadrinho (ao longo de 2012 e 2013, e renovados em 2014, antes das eleições). A reportagem se utiliza da humanização do relato e da precisão de dados e mostra preocupação com a formação cidadã do leitor – levantando questões, inclusive, defendidas pelo CM como veículo independente: a liberdade de imprensa e luta à censura contra cartunistas. Por isso mesmo, torna-se uma reportagem com maior permanência, apesar de tratar de um acontecimento pontual. O conflito é aqui um valor-notícia predominantes, ainda que o foco esteja menos no conflito físico (a violência) e sim nas questões por trás dele (as motivações do movimento).



Figura 20 - *Splash page* de *Bahrain*, com exemplo de texto irreverente e autoirônico no recordatório

Última das reportagens de nosso *corpus* publicadas na plataforma de leitura do *Cartoon Movement*, *Bahrain* também não se utiliza de hipertexto, interatividade ou multimídia, sendo a última reportagem herdeira em nosso corpus. Apesar do uso (ainda que monocromático) do amarelo, é a reportagem que mais se aproxima do estilo de Joe Sacco: o traço caricatural, o foco em conflito, o repórter-personagem e o texto irreverente e irônico – ainda que em 16 páginas de tamanho pequeno. A metalinguagem criada com o uso dos cartuns dos personagens para comentar a situação narrada é uma estratégia interessante que acelera a narrativa, pois mostra a opinião e o estilo dos personagens de uma vez só. Além da ligação com as outras produções do *site*, é uma reflexo dos objetivos do CM, de promover a liberdade criativa de cartunistas editoriais e políticos pelo mundo, expondo e lutando contra a censura sofrida por esses profissionais.

4.3.5 *So Close, Faraway!*

So Close, Faraway!, dos brasileiros Augusto Paim, Bruno Ortiz e Maurício Piccini, é uma reportagem interativa de 14 páginas, publicada em novembro de 2013. Paim tem outra publicação no CM, e trabalhou nessa com Ortiz como desenhista e Piccini como programador, que desenvolveu a plataforma de leitura da reportagem (Figura 21). A reportagem narra um dia na vida de Jorge, um morador de rua em Porto Alegre. Através da interatividade, constrói mais de um fluxo narrativo possível na história, utilizando a hipertextualidade e a multimídia para, por um lado, aumentar o escopo narrativo,

explorando aspectos mais gerais sobre a situação de moradores de rua e, por outro, aprofundar nosso conhecimento sobre a rotina de Jorge, personalizando e tornando mais concreto o relato.



Figura 21 - Capa de *So Close, Faraway!*, de Paim, Ortiz e Piccini

A plataforma interativa, aliada ao uso de multimídia, faz com que a *webpage* fique pesada, muitas vezes demorando em carregar, dependendo do computador ou da conexão. Nesses casos, há uma imagem de carregamento, indicando o andamento do processo. Passado isso, aparece a capa da reportagem (Figura 21) e com o primeiro clique surge o tutorial de leitura, explicando como o leitor deve proceder. A interatividade funciona através de ícones, que devem ser clicados com o *mouse*, revelando, então, conteúdo textual ou multimídia. Assim, o ícone do bloquinho, no canto esquerdo superior (Figura 23), revela o conteúdo relacionado à situação geral de moradores de rua, com fontes, dados, estatísticas e entrevistas; o ícone do carrinho de supermercado vazio (Figura 22) indica que há mais conteúdo a ser lido naquele hiperquadro; se estiver cheio, não há mais nada; e o ícone da (Figura 22) vassoura, no canto superior direito, revela ou esconde conteúdo do cotidiano de Jorge – que pode também ser encontrado buscan-

do com o *mouse* pelo hiperquadro. Assim, é o leitor que escolhe que conteúdos quer ler, estabelecendo vários possíveis fluxos, que vão desde a leitura da reportagem sem nada do conteúdo presente nos ícones (apenas avançando, configura-se uma história sem palavras) até a leitura da reportagem com todo o conteúdo de todos os ícones (mais longo, exigindo a abertura de *hiperlinks* externos).

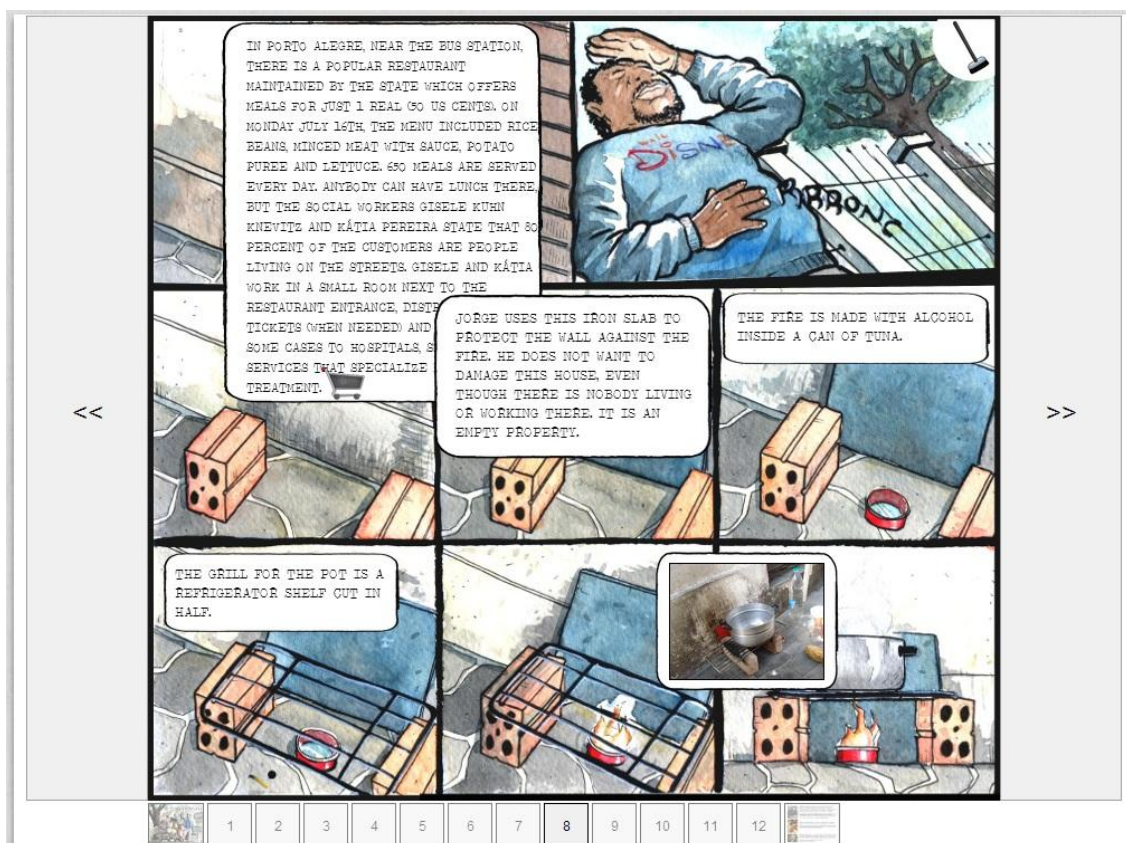


Figura 22 - Oitava página de *So Close, Faraway!*, com o conteúdo dos ícones aberto

Com um traço mais realista e uso de cores aquareladas, *So Close, Faraway!* não usa balões de fala nem outras metáforas visuais. A narrativa se dá predominantemente através de transições de ação, seguidas de momento e aspecto. A transição de ação, mais narrativa, combinada com as outras duas, de natureza essencialmente descritiva, cria uma leitura fluida e natural – talvez atrapalhada pelos conteúdos adicionais revelados pelos ícones. A diferença na proporção das transições em relação ao encontrado por McCloud (1994) se explicaria pelo fato de a reportagem ser focada em um único sujeito (logo, essa transição não acontece) e pelo seu aspecto descritivo-narrativo (as transições de momento e de aspecto ajudam a estabelecer a natureza de uma ação ou o estado de um ambiente, não servindo tanto para o avanço da narrativa).

Como dissemos, a partir do uso da interatividade na forma de leitura da reportagem, podem-se estabelecer diferentes fluxos narrativos. Utilizamos apenas três para nossa análise, evidenciando que, assim, há a configuração de três reportagens distintas. Primeiramente não abrimos nenhum dos conteúdos dos ícones, avançando sem clicar em nenhum dos ícones de navegação. Lê-se, assim, um relato sobre um dia na vida de um morador de rua, sem se saber mais nada sobre ele, pois não há nenhum balão ou recordatório (Figura 23). No segundo caminho, utilizamos apenas o ícone do bloquinho (e do carrinho de compras, que passa adiante o texto do recordatório): surge uma reportagem sobre moradores de rua no Brasil, com as imagens servindo para ilustrar e humanizar a situação sendo descrita no texto. Através dos *hyperlinks*, que aparecem apenas nessa forma de leitura, a reportagem direciona o leitor para conteúdo adicional, relacionado ao tema, mas não essencial para a compreensão da história. E, no terceiro caminho de leitura, abrindo apenas o conteúdo presente no ícone da vassoura, descobre-se que aquele personagem desenhado se chama Jorge; os recordatórios ajudam a transformar aquele dia sendo narrado em uma rotina, com hábitos, objetivos e preferências do personagem.



Figura 23 - Primeira página de *So Close, Faraway!*, sem nenhum conteúdo adicional aberto

Também vemos uma grande diferença na relação entre imagem e palavra dentro dos quadros. Por ser uma reportagem interativa, dando ao leitor o controle do fluxo narrativo, *So close, Faraway!* pode ser lida de vários jeitos. Focamo-nos, como se disse, em três caminhos de leitura, muito embora essa leitura, por ser interativa, possa consistir em qualquer combinação possível deles. No primeiro, apenas passando para frente, não se apresenta nenhum texto verbal, ou seja, constitui-se apenas de quadros em que o sentido é determinado pela imagem. O segundo, clicando no ícone do bloquinho e passando adiante, acrescenta recordatórios não relacionados à história do cotidiano do personagem, trazendo dados gerais sobre moradores de rua no Brasil. Então, o sentido se faz de forma paralela – sendo a imagem e a palavra não diretamente relacionados. O terceiro, clicando no ícone da vassoura e passando adiante, elabora e personaliza o dia-a-dia do personagem nos recordatórios – que, quando presentes, estabelecem com a imagem uma relação predominante de interdependência.

Destacamos os modos narrativos da reportagem (SODRÉ e FERRARI, 1986) e os tipos de reportagem (COIMBRA, 1993), pois dependendo do fluxo de leitura escolhido pelo leitor, eles vão variar. Utilizando os mesmos três caminhos de leitura acima detalhados, verifica-se que o primeiro não se configura nem como *action*, nem *fact* nem *quote story*, apenas narrando de forma mais descritiva o dia-a-dia do morador de rua. O segundo modo se configura como uma *quote story*, pois apresenta muitos dados, matérias adicionais e outras informações para contextualizar a vida dos moradores de rua do Brasil. O terceiro modo se configura mais como *fact story*, pois apresenta o personagem e contextualiza as ações sendo mostradas pelas imagens. Os tipos textuais, que funcionam como uma gradação, não se aplicam igualmente a cada um dos caminhos de leitura analisados. O primeiro é mais narrativo, pois apenas mostra as atividades do morador de rua ao longo de um dia; o segundo modo é mais dissertativo, pois traz dados para defender a ideia de que a situação trazida é um problema social maior que é em grande parte ignorado; o terceiro modo é mais descritivo, pois expõe o contexto das ações do personagem.

A reportagem se utiliza de *hyperlinks*, multimídia e interatividade. Foram identificados doze *hyperlinks*, um deles inativo, e todos externos ao CM. Desses, três são vídeos e foram incluídos também na contagem dos recursos multimídia. São os vídeos os únicos recursos multimídia externos ao CM, os outros 18 (16 fotos, um áudio inativo e

um arquivo em pdf⁶⁸) hospedados dentro do *site*. A complexa navegação pela reportagem acaba acarretando alguns problemas de leitura⁶⁹. Se o usuário escolher abrir todos os recordatórios (clcando nos ícones do bloquinho e da vassoura), eles se sobrepõem a outros elementos, desconfigurando a artrologia restrita com informações sobrepostas. Não há forma de fechar os recordatórios ativados pelo ícone do bloquinho sem ser chegando ao fim de todos os que estão disponíveis no hiperquadro (indicado pelo ícone do carrinho cheio) e esses recordatórios sempre se posicionam à frente dos que são ativados pela vassoura. Assim, quando há sobreposição, acaba-se favorecendo um caminho de leitura em detrimento de outro. A utilização das fotos também acaba causando problemas de leitura. Uma vez aumentadas, elas não diminuem de novo apenas com um clique na imagem: há um botão para fechá-las, que é pequeno e passa despercebido. Até ele ser descoberto, a foto bloqueia o hiperquadro e impede a leitura.

Nenhum dos valores-notícia tradicionais se faz evidente nessa reportagem. Em relação às características buscadas, só não foi encontrada a narração pelo ponto de vista do personagem, já que esta faz com que o leitor esteja sempre observando Jorge, sem saber de seus sentimentos ou ideias. A humanização se evidencia por ser um perfil do protagonista; a precisão de dados se verifica nos recordatórios revelados pelo ícone do bloquinho, onde também vemos a utilização de diversas fontes não-oficiais; ao abordar um tema contemporâneo de forma abrangente, a reportagem ganha durabilidade e consegue apresentar uma visão ampla da realidade, com um claro senso de formação cidadã e dever social.

Algumas fotos de *So Close, Faraway!* (reveladas pelo ícone da vassoura) mostram um objeto que já estava desenhado. Esse uso de fotografia nos quadinhos pode parecer redundante e dificulta a articulação da foto como elemento constituinte do hiperquadro, pois passamos a ter dois elementos iguais (ou muito parecidos) competindo dentro da artrologia restrita: o desenho e a foto de um mesmo objeto. No entanto, de um ponto de vista jornalístico, essa escolha pode fazer sentido. O repórter pretende, com aquela foto, dar mais credibilidade à narrativa, mostrando que esteve no local presenci-

⁶⁸ PDF (*Portable Document File*) é um formato de arquivo que permite a apresentação de documentos de forma inalterada, independente de *software*, *hardware* ou sistema operacional utilizado. O arquivo guarda uma descrição completa do documento, incluindo texto, diagramação, imagens, gráficos, fontes e quaisquer outras informações necessárias para a visualização, de modo que, independente de onde se abra o arquivo, o documento se mantém como no formato original – podendo ser texto, imagem, tabela, apresentação de slides.

⁶⁹ Um exemplo disso surgiu na nossa segunda análise da reportagem: há um áudio, dentre os vários conteúdos multimídia, que não foi identificado no nosso estudo piloto para o projeto de qualificação. Apenas na segunda análise, com uma nova leitura, é que o pequeno ícone para o arquivo de áudio foi percebido. No entanto, não há conteúdo, o áudio está inativo.

ando aquela cena e mostrando que o desenho, apesar de subjetivo, se mantém próximo à realidade⁷⁰.

Também percebe-se que nenhum dos valores-notícia de Traquina (2005) pode ser apontado como fator de seleção da pauta da reportagem. Não há morte, notoriedade, proximidade, relevância, novidade, atualidade, notabilidade, surpresa, conflito, infração ou escândalo em *So Close, Faraway!*, pelo menos não dá forma que o autor os define. Certamente há relevância, mas não o valor-notícia de relevância para Traquina (2005). Isso se explica por ser uma reportagem de um *site* independente, ou seja, não está ligado à linha de produção que justifica a necessidade do uso de valores-notícia para otimizar sua produção; também porque, como vimos, nem todos os jornalistas apreendem de igual forma os valores da profissão, dependendo dessa absorção da empresa, do meio, da editoria em que trabalha. Assim, não é de se espantar que um repórter-quadrinista de um portal de jornalismo independente tenha diferentes estratégias para a seleção de suas pautas.

A reportagem em quadrinhos *So close, Faraway!* se utiliza dos recursos próprios do meio digital para criar uma experiência de leitura complexa e inovadora. O tipo de complexidade narrativa atingido em um ambiente digital é tal que verificou-se a necessidade do domínio específicos desses recursos, refletida na presença de um programador como autor da reportagem. Além disso, a possibilidade tecnológica de dar ao leitor o controle do fluxo da história acarreta uma grande dificuldade – como contar uma história sem saber que leitura o usuário fará? Nessa reportagem, esse problema é contornado pela escolha de contar três histórias diferentes que se complementam, mas que podem ser lidas de forma autônoma sem prejuízo a cada narrativa. Ou seja, embora a leitura das três em conjunto seja a mais completa, cada fluxo tem uma unidade semântica independente. Essa estratégia funciona muito bem para uma narrativa interativa, mostrando um bom domínio do uso desses recursos dentro da estrutura de uma reportagem gráfico-sequencial.

4.3.6 *Meet the Somalis*

Meet the Somalis é uma reportagem que conta quatorze histórias de imigrantes/refugiados somalis vivendo em sete cidades da Europa: Amsterdam (Holanda), Co-

⁷⁰ Ainda que compreendamos que uma foto possa muitas vezes ser mais subjetiva que um desenho, essa parece ser a ideia tida pelos autores com o uso das fotos nesse contexto – ideia essa que não é nova no jornalismo, estando próxima aos primeiros usos de fotografia nos jornais.

penhage (Dinamarca), Helsinki (Finlândia), Leicester, Londres (Inglaterra), Malmö (Suécia) e Oslo (Noruega). Abordando personagens muito diferentes entre si, o quadrinho fala tanto da vida que levavam na Somália quanto da vida que levam hoje na Europa, mostrando diferentes níveis de satisfação entre cada personagem. A reportagem foi produzida em parceria com a Open Society Foundations (OSF⁷¹), com texto de Benjamin Dix e arte de Lindsay Pollock. A capa funciona como um índice, a partir do qual se pode navegar para qualquer uma das histórias (Figura 24). A plataforma de leitura mostra um quadro por vez, com o controle do avanço pelo teclado ou *mouse*. A escolha da história no índice e a visão de página inteira, no entanto, só podem ser selecionadas através do *mouse*.



Figura 24 – Capa/índice da reportagem *Meet the Somalis*, de Dix e Pollock

Com traço caricatural e arte em preto e branco, o quadrinho não usa outras metáforas visuais além do balão de fala. Utilizando os recordatórios em branco ou preto, dependendo do que a história exige, a diagramação varia de um padrão regular de nove quadros (Figura 25) até padrões irregulares (Figura 26). Semelhante ao que acontece em *Bahrain* e *Jessica Colotl*, a transição predominante ao longo da história é a de cena, útil para alternar entre os vários momentos relatados pelos personagens, seguida da de ação, que elabora o que acontece dentro de cada cena. A relação entre imagem e palavra pre-

⁷¹ Open Society Foundations (OSF) é uma fundação/rede de organizações com o objetivo de promover a democracia, os direitos humanos e uma reforma social legal e econômica. Com fundações filiais em diversos países no mundo, a OSF implementa diversas iniciativas relacionadas à educação, à saúde pública e à mídia independente. A organização também encoraja entidades da sociedade civil a participar do processo democrático.

dominante é a orientada pela palavra, seguido pela aditiva. A reportagem, apesar de maior que as outras duas, tem apenas quatro páginas para contar cada uma das quatorze histórias, ou seja, a necessidade de economizar o espaço é maior também.

Meet the Somalis tem tradução parcial para o holandês (as duas histórias em Amsterdam), sueco (as duas histórias em Malmö), norueguês (as duas histórias em Oslo) e finlandês (as duas histórias em Helsinki) – as reportagens em Copenhaga não têm tradução para o dinamarquês e as histórias na Inglaterra não têm tradução nenhuma. Nenhuma dessas versões traduzidas está no *site* do *Cartoon Movement*, sendo hospedadas no *site* da OSF dedicado à reportagem, cujo *link* se encontra no resumo do quadro-



Figura 25 - Página da história de Liibaan e Abshir, diagramação regular e recordatórios em branco



Figura 26 - Página da história de Musta, com diagramação irregular e recordatórios em preto

A plataforma de leitura da reportagem oferece duas formas de navegação: a por página inteira (Figuras 25 e 26), ativada clicando com o *mouse* na miniatura da página, na parte inferior; e a quadro a quadro (Figura 27), ativada clicando com o *mouse* nas setas do canto inferior direito ou pelas teclas de direção do teclado. Embora a primeira opção possa apresentar uma letra muito pequena para uma leitura confortável, a segunda impede o leitor de perceber a totalidade do hiperquadro, perdendo, por exemplo, as diferentes diagramações nas histórias dos personagens – que só podem ser percebidas, em escala pequena, nas miniaturas das páginas.

Meet the Somalis apresenta, no total, as histórias de 15 personagens (a primeira das quatorze histórias aborda dois irmãos) e não utiliza nenhuma fonte além dos próprios personagens entrevistados. O valor-notícia de conflito novamente aparece apenas tangencialmente, como motivador da emigração dos personagens. O repórter não aparece como personagem e nem de forma implícita. É essencialmente narrativa e se divide basicamente entre *quote* e *fact story*: *quote* ao mostrar os personagens relatando suas próprias histórias e *fact, pois*, dentro desse relato, segue os fatos em sucessão. A reportagem mostra uma grande preocupação na formação cidadã do eleitor, ao abordar os problemas que os refugiados sofrem com conflitos em seu país de origem, mas também os que sofrem depois de imigrados, principalmente preconceito, vindo inclusive de representantes de órgãos do governo que os aceitou como imigrantes. Assim, cria-se um relato humanizado (inclusive com narração a partir do ponto de vista dos perso-

nagens) e com uma visão ampla da situação, buscando fontes de idades, opiniões e *background* diferentes em várias cidades do continente Europeu. No entanto, ao se utilizar apenas dos próprios personagens como fonte⁷², abrindo mão de dados oficiais e comentários de outras pessoas envolvidas na situação, a reportagem peca tanto no uso diversificado de fontes quanto na precisão dos dados.



Figura 27 - Leitura quadro a quadro da história de Shamsó

A reportagem não se utiliza de *links* externos, mas toda ela funciona através de *target links*, ou seja, cada clique para avançar a navegação aciona um *link* direcionando para outro local dentro do mesmo arquivo (no caso, o próximo quadro na sequência dentro da plataforma de leitura). Não há uso de multimídia, ainda que haja uma animação na transição entre um quadro e o seguinte e a interatividade, como dissemos, está no controle do fluxo dos quadros e da ordem da história por parte do leitor, através do *mouse* ou do teclado. No entanto, toda a reportagem se constitui de hiperquadros estáticos de tamanho igual, ou seja, é estruturada tendo como base a noção da página impressa – poderia ser impressa inteira sem perda de conteúdo. Sem multimídia nem hipertextualidade, a plataforma de leitura, que nos mostra um quadro por vez e nos possibilita escolher que história ler primeiro, é o que a torna um *webcomic* híbrido. Por um lado essa estratégia parece uma necessidade para possibilitar a leitura de textos muito pequenos,

⁷² Dix afirma que fez as mesmas perguntas para cada entrevistado: como era a vida na Somália?; como foi a fase de adaptação no país novo?; e como é atualmente seu dia a dia como imigrante somali na Europa? (<http://www.opensocietyfoundations.org/voices/making-meet-somalis>, acesso em 19/01/2015). Foram usados nomes falsos para proteger a identidade dos personagens.

difíceis de serem lidos ao se olhar o hiperquadro como um todo; por outro, rompe com a noção da página como unidade estético-semântica, pois, no fluxo natural de leitura, não vemos nunca o hiperquadro inteiro, apenas a miniatura na parte inferior. Ou seja, não temos acesso à arteologia restrita como recurso interpretativo da narrativa quadrinística. Enquanto o problema das letras pequenas poderia ser resolvido com uma diagramação diferente, em mais páginas e com uma letra maior, o problema da totalidade do hiperquadro é mais complicado, pois mexe com a própria definição da linguagem quadrinística: os quadros, embora apresentados de forma seqüencial, não são coexistentes *in praesentia*, funcionando mais como uma apresentação de *slides*, uma crítica feita por Groensteen (2007) a *webcomics* em que o autor perde o domínio da linguagem dos quadros pelo uso exagerado dos recursos digitais.

Meet the Somalis é uma reportagem que consegue tratar de um tema complexo de forma interessante e com uma visão diferente. Trata do conflito que leva os somalis a fugir de seu país, da situação dos refugiados, do processo burocrático de imigração e da vida na Europa como imigrante – e do preconceito que sofrem nos vários momentos dessa trajetória. A escolha de retratar isso através de vários personagens não deixa espaço suficiente para retratar cada personagem de forma mais profunda, mas torna a reportagem, como um todo, mais completa, pois consegue abordar por mais perspectivas as questões a que se propõe.

4.3.7 *The Nisoor Square Shootings*

Primeira reportagem em quadrinhos interativa do *Cartoon Movement*, publicada em junho de 2011, *The Nisoor Square Shootings* tem autoria de Dan Archer, que já publicou outra reportagem também interativa no CM. Sua plataforma de leitura não se utiliza da noção de página impressa: há a capa, com um tutorial e uma breve introdução à reportagem (Figura 28) e o resto do quadrinho se apresenta todo no mesmo espaço, no qual, seguindo uma linha do tempo, os personagens e fontes do acontecimento relatado vão se movendo. Os quadros têm arte em marrom claro e branco, com sombras e detalhes em preto, e um traço caricatural.

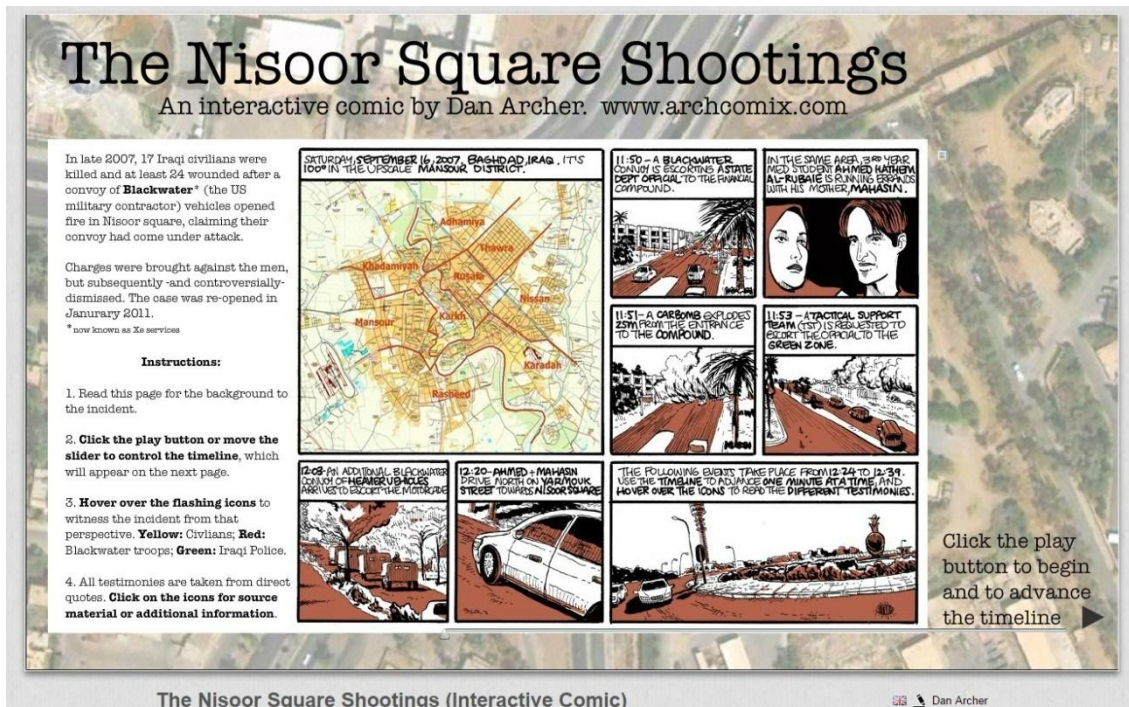


Figura 28 - Capa e tutorial de *The Nisoor Square Shootings*

A navegação é toda feita pelo *mouse*, que permite o controle dos quadros, da ordem da história e da animação. Todo o hiperquadro da história é uma foto de satélite da praça onde ocorreu o massacre narrado (Figura 29). Nesse mapa, são destacados pontos, os personagens que testemunharam a história (em amarelo são civis; verdes, policiais iraquianos; vermelho, militares estadunidenses), que se movem no mapa a cada vez que o leitor clica na linha do tempo no canto inferior direito. Ao passar o *mouse* por cima de cada ponto, aparecem os quadros do que estava acontecendo naquele momento da perspectiva daquele personagem (Figura 30). Os personagens que apresentam quadros para cada ponto na linha do tempo ficam circundados e piscando, os que não têm ação naquele momento não ganham nenhum destaque. Dessa forma, o leitor consegue ter algum controle do fluxo narrativo: podendo ler tanto todos os quadros dos pontos de uma só cor em sequência (lendo só a história dos civis do início ao fim, por exemplo, e voltando para o início para ler apenas os policiais e depois fazer o mesmo com os militares) quanto ler todos os quadros disponíveis para cada instante da linha do tempo.



Figura 29 - Hiperquadro de *The Nisoor Square Shootings* no primeiro momento da linha do tempo. Destaque para os circundados em volta dos pontos (ou seja, possuem quadros narrando ação).

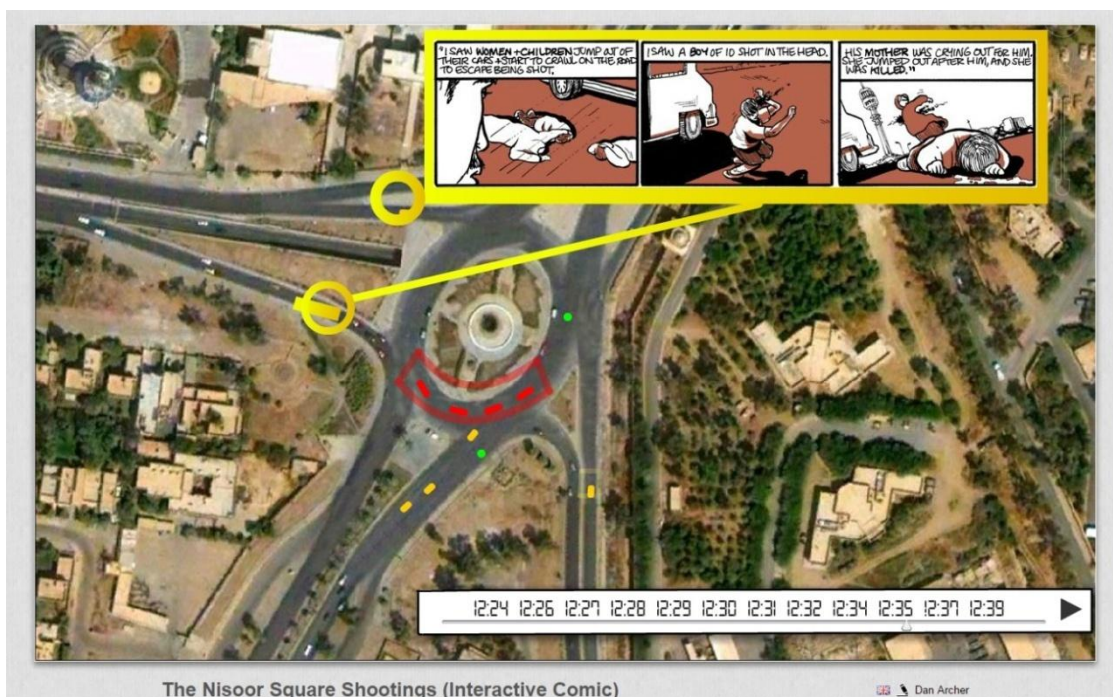


Figura 30 - O mouse, por cima de um dos personagens, revela os quadros daquele instante

Como todo o quadrinho se passa na mesma cena, não há aqui transições de cena, sendo a predominante a de sujeito, seguida da de ação – indicando um quadrinho mais narrativo. Aqui também há a necessidade de transições mais narrativas devido ao pouco espaço para contar a história de cada um dos personagens. A maior parte dos quadros é orientada pela palavra, o que se explica pois todas as informações foram tiradas de rela-

tórios, livros, vídeos amadores e matérias da época sobre o incidente – inclusive os testemunhos dos 12 personagens. Para mostrar de qual fonte saiu cada informação, o contorno de cada personagem no hiperquadro é um *link* externo que, ao clicado, direciona para a fonte do relato contido no respectivo quadro. Em relação ao conteúdo multimídia, não há vídeos, fotos ou áudio, apenas a animação dos personagens se movendo no mapa a partir do controle da linha do tempo.

Uma reportagem de reconstituição, *Nisoor Square Shootings* é essencialmente narrativa, utilizando basicamente *quote story* em seu relato. Os valores-notícia do conflito e da infração são predominantes ao longo de toda a narrativa. Como os personagens não foram entrevistados por Archer, não é feito, na reportagem, o perfil de nenhum deles, ou seja, não há a humanização do relato. No entanto, ao utilizar diversas fontes (oficiais e amadoras), consegue dados precisos sobre o ataque. Apesar de falar de um fato pontual, *Nisoor Square Shootings* escapa da efemeridade ao coletar diversos dados posteriores (a reportagem é feita quatro anos depois, quando a repercussão do caso já tinha produzido livros, documentários, investigações e relatórios, utilizados de fonte na reportagem), dando uma perspectiva maior do que o acontecimento em si.

Como em *So Close, Faraway!*, aqui o uso dos recursos digitais é muito bem executado, criando uma reportagem em quadrinhos com narrativa complexa e em diferentes caminhos narrativos. Suas inovações só podem ser atingidas com o uso (e o domínio) desses recursos. Similarmente, também, a interatividade aqui dá mais controle ao leitor, que não apenas executa o movimento dos quadros e recordatórios ou a ativação do conteúdo multimídia, mas decide o próprio fluxo da história: escolhe qual personagem ler e em que ordem. Talvez não tão bem sucedida quanto a anterior, *The Nisoor Square Shootings* ainda assim estabelece uma boa estratégia para essa narrativa interativa. Os diferentes fluxos de leitura são mais dependentes entre si do que em *So Close, Faraway!*, o que significa que o leitor não tem tanta autonomia em sua interatividade.

4.3.8 *Kakuma*

Kakuma foi publicada em setembro de 2014 e trata do campo de refugiados de mesmo nome, no noroeste do Quênia. De autoria do queniano Victor Ndula, a reportagem interativa traz fotos, áudios e vídeos em 13 páginas de uma arte colorida e mais realista. Autor de 96 cartuns e 2 reportagens em quadrinhos, Ndula costuma comentar, em seus trabalhos, sobre a situação africana, pouco presente na mídia internacional – e essa reportagem não é exceção. Com apoio da UNHCR (Comissão para Refugiados das

Nações Unidas), usa o mote da volta de Ger Duany (um ex-refugiado de Kakuma que tornou-se ator de cinema) para acompanhá-lo ao campo de refugiados, contando sua história e de alguns outros personagens do lugar. O quadrinho, que tem na capa um tutorial auxiliando a leitura (Figura 31), usa de forma equilibrada transições de ação, cena e sujeito, indicando uma estrutura mais narrativa, com algumas transições de aspecto também aparecendo. Aqui também isso se explica pelo pouco espaço narrativo, que exige mais mudanças de cena para conseguir contar a história.

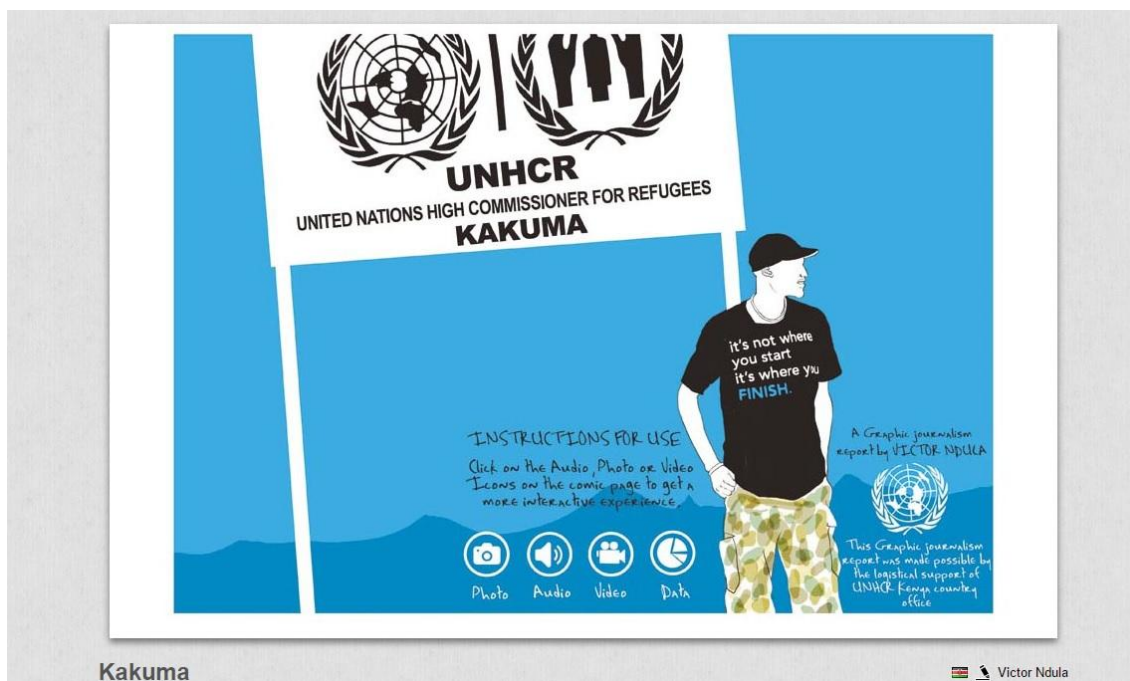


Figura 31 - Capa de *Kakuma*, com tutorial, ícones para multimídia e logo da UNHCR

Verificou-se, também, uma predominância de quadros cujo sentido era orientado pela palavra, em uma reportagem essencialmente narrativa e estruturada como *fact story*. Além de Duany, a reportagem explora a história de mais quatro personagens (além do próprio repórter, que aparece como personagem), utilizando dez fontes, entre entrevistados, estatísticas e relatórios da UNHCR.

Sem uso de *hyperlinks*, o uso de multimídia é bastante presente na reportagem: oito fotos, seis vídeos, três áudios e um pdf de um documento da UNHCR, sempre indicados pelos ícones. No entanto, o conteúdo multimídia não está amarrado na narrativa, dando a impressão de ser informação não relacionada – certamente não necessária para o entendimento da reportagem. Embora não cumpram aqui um papel narrativo, a multimídia tem um papel estratégico relacionado à credibilidade jornalística: atestar a presença do repórter nos locais que aparecem desenhados, dar um rosto real aos desenhos

do autor, uma voz às letras presentes nos quadros. No entanto, as fotos (figura 32), por não terem legenda, pouco ajudam a identificar as pessoas no desenho – e essa identificação acaba distraindo da leitura da reportagem; o mesmo acontece com vídeos e áudios (figura 33), que levam tempo para executar e trancam a leitura. A interatividade permite ao leitor controlar, através do *mouse*, a ativação e desativação do conteúdo multimídia, abrindo e fechando fotos, iniciando e pausando vídeos e áudios.

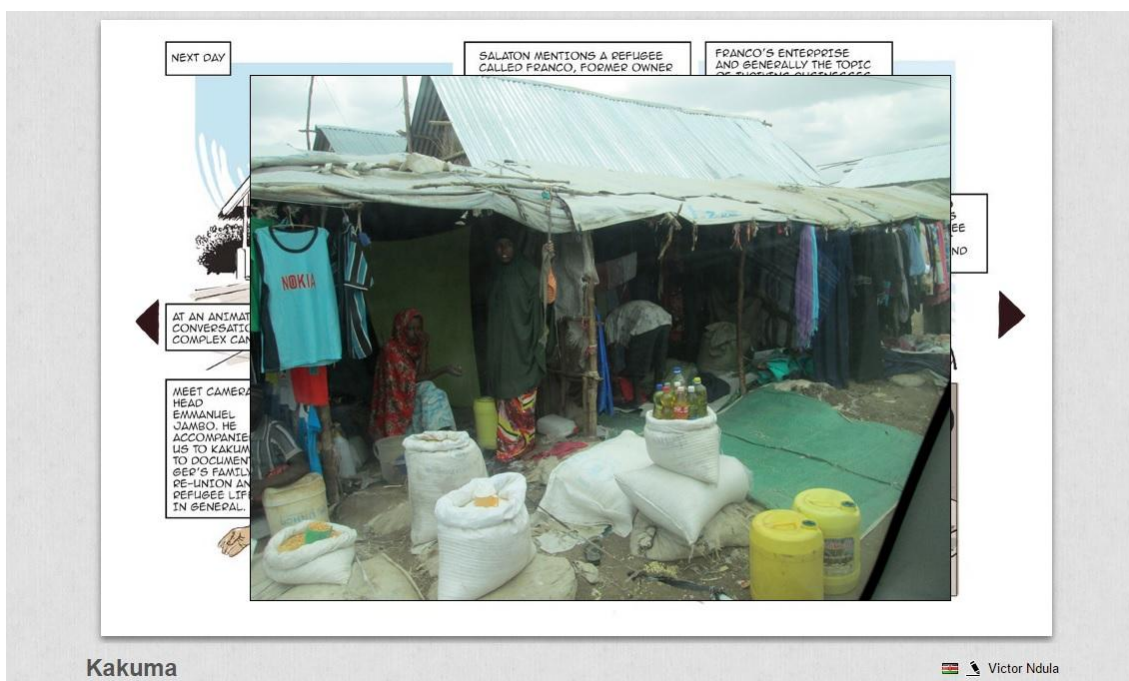


Figura 32 - Foto ocupando quase todo o espaço do hiperquadro

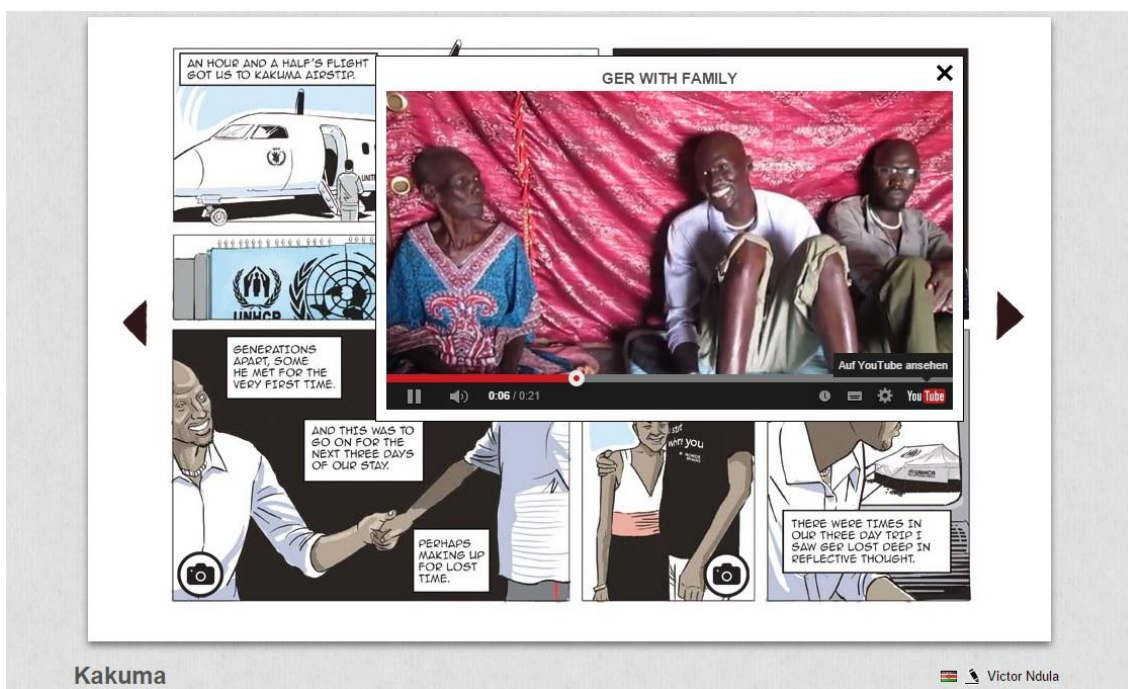


Figura 33 - Vídeo mostrando Ndula, Duany e sua mãe

O pouco espaço do quadrinho, no entanto, não permite aprofundar o suficiente os personagens apresentados e mesmo Duany, o que mais se destaca, não tem sua história explorada o bastante para entendermos como passou de criança-soldado na guerra sudanesa para ator de Hollywood (talvez por Ndula ser africano, a história dos chamados *Lost boys of Sudan* pareça para ele conhecimento geral). Assim, apesar da tentativa, não se estabelece um perfil do personagem, pois muitos aspectos de sua vida ficam sem explicação. As outras características da reportagem estão presentes em *Kakuma*: apresenta uma visão ampla da situação, através de diferentes fontes, com precisão de dados, uma preocupação com as questões sociais envolvidas e trazendo a narrativa para um nível de contemporaneidade. A narrativa a partir do ponto de vista do personagem não acontece, já que o repórter participa da ação junto com os entrevistados.

Kakuma busca, como outras reportagens de nosso corpus, tratar de uma questão não a partir do ponto de vista comum na grande mídia, mas a partir dos próprios afetados. Nesse caso, a ideia é explorar a vida dos refugiados, em fuga de diversos conflitos no África Central, a partir de suas próprias experiências no campo de refugiados que dá nome à reportagem. No entanto, ao ir atrás de Duany, que, famoso, se encaixaria no valor-notícia da notoriedade, acaba perdendo seu foco: nem bem explora os depoimentos de outros refugiados, nem bem explica a história de vida de Duany. Esse meio-termo faz com que a reportagem pareça dispersa e superficial – para não dizer incompleta.

Além disso, Duany pode ser famoso localmente, por ter saído daquela região para Hollywood, mas, para o escopo de um site internacional como o CM, não chega a ser alguém que se encaixaria na notoriedade como valor-notícia. Novamente aqui, o valor-notícia do conflito seria o predominante; no entanto, esse conflito não é explorado, ficando muito tangencial na construção da narrativa.

Visualmente, a arte causa estranhamento, com um traço que se assemelha a desenhos feitos por cima de fotos através de programas de edição de imagens. As multimídias, em grande número, não estão aliadas à narrativa, nem em questão de roteiro nem de arte: seu conteúdo muitas vezes não está conectado com o resto do hiperquadro, dificultando a interpretação pela artrologia restrita; e visualmente, apesar do uso de ícones para facilitar a ativação, as fotos e vídeos mais competem com os quadros do que os complementam, sendo artificialmente inseridos por cima deles, ao invés de integrados à diagramação. Além disso, devido a essa separação, nenhuma multimídia é necessária para o entendimento da reportagem e, ainda que possam servir um propósito jornalístico, mesmo a credibilidade delas não fica bem definida: em outras reportagens de nosso corpus, o encadeamento entre quadros e multimídia facilita a compreensão de sua presença ali; em *Kakuma*, o não-encadeamento por vezes causa confusão e dificuldade de interpretação. Aqui, ao não dominar o uso dos recursos digitais, o autor acaba dificultando a interpretação da narrativa e interferindo em seu conteúdo, mostrando como o mau uso desses recursos pode ser prejudicial a uma reportagem em quadrinhos.

4.4 Discussão dos resultados

O que se evidencia nos nossos resultados é a importância do sistema de manutenção financeira na produção de um conteúdo editorial que promova os valores institucionais do *Cartoon Movement*: a defesa da liberdade de imprensa, a pluralidade de vozes, a amplitude internacional, a produção colaborativa.

Explícita ou implicitamente, valores como a defesa da liberdade de imprensa, a preocupação com a cidadania, a promoção da paz e a luta contra injustiças sociais estão presentes no conteúdo das seções *Comics*, *Cartoons*, *Projects*, em cartuns, reportagens e parcerias do site. A presença das verdades múltiplas do slogan *There is more than one truth* se concretiza, nos cartuns, não só através dos profissionais de mais de 80 países diferentes, mas também pelos usuários colaboradores (*producers*), que sugerem temas e

cartuns, por exemplo. O CM consegue, nas seções de cartuns, abranger uma quantidade muito grande de temáticas, estilos, visões e abordagens. Já nas pesquisas preliminares para o projeto de qualificação, por exemplo, verificou-se diversas discussões, na forma de cartuns e comentários na respectiva seção, sobre os bombardeios de Israel a alvos civis na Palestina. Cartunistas defendiam um lado ou outro, justificavam ou criticavam as ações de cada lado e inclusive respondiam um cartum com outro de opinião contrária. Em temas mais polêmicos, esse tipo de reação é frequente no *site* – pois os editores não controlam o voto dos usuários, que podem acabar escolhendo cartuns de orientações diferentes. Tendo votos suficientes, o cartum passa da *Newsroom* para *Cartoons*, independente da escolha do editor, e de lá pode ser adquirido por veículos de todo o mundo independente da preferência deles. Podem também ir pra essa seção apenas pela escolha dos editores, independente dos votos dos usuários. A ideia de ver os dois lados de uma questão é, inclusive, encorajada pelo CM, como vimos, no blog, que possui uma seção na qual dois convidados escrevem textos sobre um mesmo tema, defendendo lados diferentes.

Essas características também ficam evidentes na análise da seção *Projects*. A seção mais ativista do CM conta com iniciativas em vários países sobre diferentes temas. As organizações que colaboram em cada projeto também são de diversas nacionalidades e cada um tem objetivos diferentes: chamar a atenção sobre um tema, angariar doações para uma causa, dar voz a pessoas envolvidas em conflitos ou em situações desfavoráveis, promover discussões sobre assuntos em pauta na grande mídia ou fora dela. Os parceiros do *site* vão de órgãos da ONU a portais independentes de notícia, de ONGs de assistência humanitária a órgãos de promoção dos direitos humanos na África, além de entidades promotoras da liberdade de imprensa e luta contra censura.

A abertura à diferença de opiniões é o que guia também a maneira como o CM lida com seus leitores – todas as seções têm possibilidade de comentários de usuários, assim como a *webpage* de cada cartum ou reportagem, e há sempre uma preocupação em receber *feedback*, mesmo nas mídias sociais externas ao *site*, como Facebook ou Twitter. O CM quer não só o compartilhamento de seu conteúdo nesses *sites*, mas também a opinião de seus leitores, sejam boas ou ruins – e é frequente aparecerem críticas no *feed* automático de comentários e *tweets* presentes na *Home*. Também na existência de um aplicativo para dispositivos móveis vemos essa preocupação: o CM busca opinião e comentários dos usuários onde quer que eles estejam, estando junto de cada leitor

potencialmente o tempo inteiro.

Percebe-se como a estrutura comercial libera o conteúdo editorial do *site* para seguir mais de perto seus valores institucionais. Ao tirar tanto peso do pólo comercial (TRAQUINA, 2005), o pólo ideológico pode se fortalecer. Todos os valores do campo jornalístico (TRAQUINA, 2005) estão presentes na estrutura de produção do conteúdo do CM: liberdade, independência e autonomia, credibilidade, verdade e objetividade. A defesa da liberdade, como vimos, é um dos pilares institucionais do *site* e está presente em coletâneas de cartuns, projetos e reportagens. Autonomia e independência surgem do modelo de manutenção financeira, que tira grande parte do peso do pólo comercial. A credibilidade aparece em diversos níveis: a ligação do *site* com o *VJ Movement*, uma comunidade internacional e independente de jornalistas; as diversas parcerias com outras entidades e organizações, que legitimam, com sua autoridade, o conteúdo ali publicado; os processos de seleção e transformação na produção das reportagens, nas conversas entre jornalistas-quadrinistas e os editores do CM; toda a estrutura do *site*, que se aproxima visualmente de um portal de notícias e não de um *site* de *webcomics*; o financiamento próprio, que possibilita a independência e autonomia de publicidade e legitima seu conteúdo; o nome e currículo dos jornalistas que produzem as reportagens. A noção de verdade do CM, pelo *slogan*, é a de múltiplas verdades: isso se apresenta na multiplicidade de vozes que têm espaço no *site*, representando diversas regiões e visões de mundo alternativas à grande mídia. E a objetividade, que, para Traquina (2005) seria uma série de procedimentos utilizados para assegurar uma credibilidade como parte não-interessada nas questões reportadas, se reflete no conteúdo das reportagens e nas técnicas de apuração das informações.

Além disso, os diversos projetos e parcerias promovidos pelo *site* facilitam, como vimos na seção *Newsroom* e em diversas reportagens, a ligação entre autores, fontes, produtores e leitores. Várias reportagens e grande parte das coleções temáticas de cartuns são originados de um projeto ou parceria, o que aumenta a visibilidade e dá mais credibilidade ao conteúdo relatado. É também por parcerias que são publicadas versões impressas a partir das reportagens do *site*: além da *graphic novel Army of God, Haiti: tents beyond tents* também tem uma versão impressa (tendo a versão digital sido republicada, na época, por diversos *sites* de grandes jornais).

As reportagens também apresentam a variabilidade de estilo e temática que vimos nos cartuns – ainda que a seção *Comics* não tenha tanto conteúdo nem seja atuali-

zada tão frequentemente quanto as seções de cartuns, *Newsroom* e *Cartoons*. Como verificado em nosso primeiro nível de análise, aplicado à totalidade das reportagens, o *Cartoon Movement* tem uma pluralidade de vozes e temáticas muito grandes. Dá voz a repórteres-quadrinistas de vários lugares, muitos dos quais não têm representação na mídia internacional – ainda menos com uma perspectiva de um nativo, com autores do Haiti e do Quênia, por exemplo. Dá abertura a locais que não ganham muito destaque na grande mídia, com reportagens sobre o Congo e o Tibet. Isso pode ser atribuído em primeiro lugar à internet e ao processo de convergência global (JENKINS, 2001), mas também ao trabalho dos editores em impor os valores institucionais do CM em seu conteúdo editorial.

A variabilidade de temas e estilos cumpre outra função: facilita com que mais veículos pelo mundo queiram comprar os cartuns do *site*, o que, além da manutenção financeira, gera visibilidade tanto para o CM quanto para o autor daquele cartum. É uma utilização da regra dos 99% de McCloud, ou seja, a partir da diversidade temática, busca-se atrair um público maior. Sendo os cartuns a fonte de renda principal do *site*, as reportagens perdem a responsabilidade de falar de assuntos populares que estejam na grande mídia, ficando livres para tratar dos mais diversos assuntos, relacionados às questões que são importantes para o *site* como instituição e veículo independente: liberdade de imprensa, cidadania e preocupação social, promoção da paz, luta contra a pobreza, a desigualdade e o preconceito. Vemos aqui também o trabalho dos editores em reforçar esses valores institucionais do *site* na produção dos repórteres-quadrinistas. Isso é, de certa forma, uma perspectiva mais jornalística, no sentido de Bucci (2000), que defende que o jornalismo deve se preocupar com o interesse público e não com o interesse do público.

Em relação ao conteúdo das reportagens, percebe-se que os jornalistas-quadrinistas de fato apreendem de forma diferente os valores da comunidade profissional, como sugere Neveu (2006). Por não estarem inseridos em uma linha de produção, valores do pólo ideológico tendem a aparecer mais no conteúdo editorial do que se percebe em geral na grande mídia – e não há, graças à forma de manutenção do CM, preocupação dos repórteres com o pólo comercial. Assim, vemos que as reportagens são pouco orientadas pelos valores-notícia: tanto de seleção quanto de construção. Quando aparecem, raramente são o foco da reportagem, aparecendo de forma tangencial ou explicativa. Verificamos pelo menos cinco das características do gênero buscadas na análi-

se em cada reportagem, o que indica não só uma sintonia entre as obras mas uma semelhança com outros formatos de reportagem. São trabalhos interessados em uma visão de multiperspectiva mas ao mesmo tempo focadas na realidade das pessoas atingidas; preocupadas com a precisão de dados e estatísticas sem perder de vista que existem outras fontes que não as oficiais; preocupadas em se distanciar da efemeridade do jornalismo tradicional e comprometidas com a função social que a grande mídia frequentemente negligencia. Isso também está ligado à forma de manutenção do CM, que possibilita aos autores e aos editores um bom tempo para trabalhar o conteúdo sendo produzido – tanto pelo lado jornalístico quanto pelo lado da arte sequencial.

É o que vemos na análise dos elementos quadrinísticos. Há, nas reportagens, uma pluralidade de estilos, com traços que vão do cartunesco ao realista, passando pelo caricatural. Embora isso não seja um dado diferente do que se esperaria para quadrinhos, que, com vários gêneros e formatos, abarcam diversos estilos, mas é inesperado dentro o jornalismo em quadrinhos, que costuma utilizar um traço mais restrito, do caricatural ao realista. Há pouco uso de onomatopeias e outras metáforas visuais, distanciando as reportagens da abordagem descontraída de Joe Sacco (OLIVEIRA, 2013) e aproximando-as de suas abordagens profissional e histórica (OLIVEIRA, 2013). Os diferentes usos de cor e materiais também apontam para uma maior variabilidade de estilo – o que dificilmente se encontra em um *site* de *webcomics*, em geral produzidos por um só autor que tende a manter o mesmo estilo ao longo da publicação.

Por um lado, pode-se atribuir isso ao fato de que nem todos os autores de reportagens em quadrinhos do CM são jornalistas de formação: são quadrinistas ou cartunistas, logo tendo uma percepção diferente das exigências visuais do jornalismo em quadrinhos. Isso não é de se estranhar, nem do ponto de vista dos quadrinhos, nem do jornalismo: nos quadrinhos, é comum a estrutura de produção que divide texto e arte entre dois profissionais, que, no entanto, devem trabalhar em conjunto; e, tendo em vista a posição do jornalismo como profissão de fronteira, entende-se a facilidade de absorção de novas formas de produção à sua estrutura (NEVEU, 2006).

A pluralidade de estilos também se verifica na publicação de quadrinhos híbridos e herdeiros (MALLET, 2009), que aponta para uma tendência própria do *Cartoon Movement*. Hoje em dia, a maior parte dos *sites* de *webcomics* publica quadrinhos herdeiros, que, apesar de digitais, ainda utilizam a noção de página impressa em sua composição. E mesmo os *sites* que têm quadrinhos híbridos, interativos, costumam publicar me-

nos conteúdo, pois a maior dificuldade na produção dificulta a publicação mais periódica possível com quadrinhos herdeiros. No CM, há a publicação dos dois tipos de quadrinhos e em uma proporção maior do que o que se verifica em outros *webcomics*: aproximadamente 40% das reportagens em quadrinhos se utilizam de uma plataforma de leitura própria, com interatividade, hipertextualidade e multimídia para a navegação. Dessa forma, a preocupação editorial com o estilo próprio e uma narrativa inovadora coloca o CM em uma posição mais vanguardista em relação à utilização de recursos digitais nos quadrinhos. No caso de *So Close, Faraway!*, o programador que criou a plataforma de leitura foi, inclusive, inserido como co-autor da reportagem, mostrando a importância de um bom domínio dos recursos digitais.

O uso de diferentes transições entre quadros e combinações entre elas também é um dado significativo. McCloud (1994) aponta que quadrinhos ocidentais tendem a utilizar uma proporção relativamente semelhante entre as transições. Dos quadrinhos analisados, nenhum mantém as proporções aproximadas de McCloud, a maioria ficando bem longe delas. Essa diferença se deve tanto à forma de publicação (McCloud analisa apenas quadrinhos impressos), ao formato (reportagens em quadrinhos em sua maioria curtas, com pouco mais de 10 páginas) e ao uso da interatividade (nas reportagens que se utilizam dela). Esse último fato é o mais relevante, pois os recursos digitais possibilitam uma narrativa mais complexa que no ambiente impresso, de modo que é difícil aplicar alguns conceitos tradicionais.

Claro que isso só é possível com o abandono da forma de manutenção financeira tradicional dos *webcomics*. Sem a necessidade de buscar *pageviews* para a receita publicitária, o *site* fica mais livre para produzir o conteúdo que quiser, sem se preocupar se fará sucesso ou trará mais leitores. Isso se reflete, por exemplo, no uso de *links* externos, que levam o leitor não só para fora da reportagem, mas para fora do CM; na não-periodicidade das reportagens, pois não há a necessidade de fidelizar o leitor – o que não acontece com os cartuns, por exemplo, que são publicados quatro vezes por semana pois, por serem a fonte de renda do *site*, a fidelização é necessária – para que leiam, participem, votem, comentem, sugiram e, inclusive, submetam seus cartuns.

Não por acaso há tantas reportagens interativas, pois, sem prazos fixos nem necessidade de atrair mais leitores, há a possibilidade e se gastar mais tempo para a produção e publicação de uma forma diferente de narrativa. Não é uma tarefa simples, introduzir interatividade, multimídia e *hiperlinks* em uma reportagem em quadrinhos de

forma que elas se integrem organicamente ao hiperquadro e ajudem na construção da estrutura narrativa da história. Certamente é uma escolha que dá mais trabalho, mas havendo tempo de produção e discussão com os editores, pode-se realizar reportagens gráfico-sequenciais complexas e completas, dinâmicas e inovadoras em vários sentidos. No entanto, o uso de recursos digitais não necessariamente faz uma boa reportagem: não dominar bem esses recursos pode ser prejudicial à história, dificultando o fluxo de leitura, destoando esteticamente do resto do hiperquadro ou atrapalhando a compreensão da narrativa.

É interessante pensar que aproximadamente 60% das reportagens do CM se inserem na segunda geração do jornalismo digital, a fase da metáfora (MIELNICZUK, 2003), pois são *webcomics* herdeiros: pensados para a internet, mas ainda baseados nos modelos próprios do impresso. Os outros 40% se encaixariam melhor no modelo de jornalismo em base de dados, a quarta geração, com a ampla adoção de recursos da *web* 2.0, narrativas multimídia, maior integração do material de arquivo, produção de conteúdo experimental e aplicação de novas técnicas para geração de uma visualização de conteúdo diferenciada (BARBOSA, 2008). Além disso, o CM, nas seções de cartuns, possibilita a participação do usuário na produção (através de votos e comentários, sugestões e submissões de trabalhos). O *site* também se insere na quinta geração do jornalismo digital, pois tem um aplicativo para mídias móveis, desenvolvido para gerar mais comentários e votos para a escolha dos cartuns que são escolhidos para a publicação. Isso corrobora a afirmação de Mielniczuk (2003), segundo a qual as várias fases do jornalismo digital não são excludentes, podendo existir ao mesmo tempo em um mesmo veículo, com aspectos remetendo a estágios distintos nessa evolução.

Percebemos, no *site Cartoon Movement* como um todo os cinco processos de convergência de Jenkins (2001). A convergência tecnológica se apresenta em todo o *site*, mas em especial nas reportagens híbridas, que se utilizam de vídeos, áudios e fotos para construir suas narrativas. Além disso, o CM tem, como dissemos, um aplicativo para *tablets* e *smartphones*, buscando, assim, estar disponível em vários suportes digitais. A convergência econômica aparece de modo diferente do que Jenkins (2001) descreve. Não é aqui uma “integração das indústrias de mídia”, mas o *site* certamente reestrutura a produção cultural, ainda que apenas de seu próprio conteúdo. Mais que isso, consegue arranjar uma forma alternativa de capitalização, funcionando em mais de uma plataforma, de forma a não depender de nenhuma publicidade. A convergência social se

verifica, por exemplo, nos diversos *links* utilizados, não apenas dentro das reportagens, mas nas charges e projetos: o CM conta com o fato de que seus leitores estão acostumados a fazer mais de uma tarefa ao mesmo tempo, podendo abrir várias janelas sem se distrair da leitura do conteúdo – e, caso se distraia, isso não prejudica o setor financeiro do *site*. Também aqui está o uso do aplicativo nos dispositivos móveis, que parte do princípio que o usuário pode interagir com o conteúdo do *site* onde quer que esteja. A explosão de novas formas de criatividade faz parte do aspecto cultural da convergência e é um aspecto presente na possibilidade de comentários em todas as *webpages* de conteúdo editorial, nas submissões abertas de sugestões e de trabalhos, no sistema de votação e nas possibilidades de arquivamento e recirculação do conteúdo do *site*. Por fim, vimos que a convergência global é um dos pilares institucionais do CM, que se orgulha de seus profissionais em mais de 80 países e incentiva a produção de obras com temáticas internacionais. Os vários projetos em parceria com associações e organizações de várias nacionalidades também são indicativos disso, além das reportagens que não ficam restritas a temas de um só país.

No entanto, os estudos de convergência jornalística encontrados pouco abarcam nosso objeto. Discussões sobre a integração das redações (SALAVERRÍA E NEGREDO, 2008; BARBOSA, 2009), busca por um jornalista que domine mais de uma plataforma (DOMINGO et al, 2007; BARBOSA, 2009; SALAVERRÍA, 2010) e de adaptação empresarial (SALAVERRÍA E NEGREDO, 2008; SALAVERRÍA, AVILÉS E MASP, 2010) acabam ficando restritas à adaptação dos grandes conglomerados de mídia à convergência no meio digital. Essa adaptação e grande parte dessas necessidades não existem em meios *online* nativos. Ainda que os repórteres quadrinistas usem vídeos, fotos e áudios, essa é uma possibilidade e uma escolha criativa, discutida em conjunto com os editores, não uma imposição empresarial vinda de executivos. De igual forma, a distribuição multiplataforma no CM visa potencializar a opinião dos usuários, ao invés de ser um interesse publicitário em aumentar o público. Enquanto toda a relação do veículo com o leitor na grande mídia tem, na essência, motivação comercial, no CM essa motivação vem de uma preocupação institucional com a qualidade do conteúdo, uma vontade de representação de diferentes opiniões e uma abertura genuína para a colaboração entre profissionais e amadores (*Pro-Am*).

A contabilização dos elementos quadrinísticos fez surgir algumas questões. Enquanto coletávamos os dados, resolvemos, por exemplo, não contar multimídia (em es-

pecial as visuais, tipo fotos e vídeos) como quadros da história, mesmo quando funcionavam como tal. Isso porque se o tivéssemos feito, provavelmente teríamos acabado com mais transições *Non Sequitur* (nenhuma foi verificada em nosso *corpus*), comprometendo os resultados. Já que a maioria das fotos está, como dito, separada da história, servindo mais como dado jornalístico; assim, a transição do quadro para fotos seria sempre sem relação. O caso dos vídeos é ainda mais complicado, já que um dos pilares da linguagem dos quadrinhos é a representação do tempo através do espaço, ideia que o vídeo acaba por desfazer. Contar um vídeo como um quadro envolveria parar a leitura em que todo o tempo é representado visualmente e substituí-la por uma em que o tempo não precisa ser representado, pois faz parte da narrativa. Além disso, áudios e vídeos, por dependerem de tempo para serem escutados/assistidos, trancam o fluxo de leitura e, nas reportagens analisadas, se sobrepõem aos outros quadros ao invés de ocupar o espaço de um deles para facilitar sua integração orgânica à diagramação do hiperquadro.

Outra questão ficou evidente na análise das reportagens em que o leitor tem controle da ordem da história – ainda que dentro de caminhos narrativos pré-estabelecidos pelo autor. Ao complexificar a leitura, esse recurso dificulta a análise e nossa escolha foi, nesses casos, tentar utilizar o fluxo narrativo que nos pareceu mais natural para a coleta dos dados. No entanto, essa estratégia não cobre todos os possíveis caminhos de leitura (especial em *So Close, Faraway!* e *The Nisoor Square Shootings*), já que muitos outros são possíveis, dependendo do leitor. São essas as reportagens que se fazem narrativamente mais interessantes e inovadoras, independente de arte ou conteúdo. E essa possibilidade de dar controle ao leitor só é viável em um ambiente digital.

O que a análise do CM nos mostra é que, na *web*, o jornalismo em quadrinhos se caracteriza pela independência comercial e editorial, pela defesa dos valores da ideologia jornalística, pela multiplicidade de vozes, pela internacionalização e pela produção colaborativa. Nem todos são fatores novos no jornalismo em quadrinhos, que já em sua forma impressa se colocava no cenário de produção independente e buscava tratar de temas de perspectivas alternativas às da grande mídia, dando voz aos oprimidos e injustiçados. No entanto, por ser uma produção em menor número, não havia muita pluralidade. A internet, ao potencializar o número de autores e colocá-los em contato direto entre si, possibilita um crescimento na produção – e com ele, a internacionalização, a colaboratividade e multiplicidade de vozes. Daí também a volta aos valores da profissão: ou são autores que, como Joe Sacco, cansaram das restrições impostas na grande

mídia, e vão pro meio alternativo para fazer bom jornalismo; ou são autores não-profissionais, que, por interesse na defesa desses valores, resolvem produzir reportagens, mesmo sem ter nunca trabalhado como jornalistas.

Apesar dessas questões, e talvez por causa delas, verificamos como o uso dos recursos digitais consegue, em união com um bom domínio da linguagem do jornalismo e dos quadrinhos, construir uma narrativa mais complexa, com mais informações, melhor encadeadas entre si e mais interessante para o leitor. Ao mesmo tempo, é importante notar que toda a inovação que o *Cartoon Movement* possibilita a seus autores está intimamente ligada com sua forma de manutenção financeira, adaptada dos *syndicates* de quadrinhos estadunidenses e que libera o *site* da venda de publicidade, tornando-o assim um veículo de fato independente. Isso permite que o CM não abandone seus temas e valores por assuntos populares em busca de *pageviews*, criando o sistema que sustenta todo o *Cartoon Movement*, institucional, comercial e editorialmente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jornalismo em quadrinhos é uma forma inovadora – apesar de não ser exatamente nova – de produção e publicação jornalísticas, mais comumente relacionada aos cenários alternativo e independente. Em seu modelo impresso, une os formatos de livro-reportagem e *graphic novel* para entregar um produto diferenciado, duradouro e de qualidade. Embora o jornalismo em quadrinhos na internet não tenha uma forma física, vimos que nem por isso deixa de oferecer um produto também qualificado, ainda que distinto em aspectos que procuramos mapear ao longo da presente pesquisa.

Focamos-nos no jornalismo em quadrinhos na internet, a partir de um objetivo principal: identificar e analisar os elementos que caracterizam o jornalismo em quadrinhos na *web* em suas dimensões editorial, institucional e comercial, a partir da experiência do *site Cartoon Movement*. Dele, desdobraram-se outros cinco: delinear articulações entre os campos do jornalismo e dos quadrinhos, em sua forma impressa; avaliar o modo como a internet, em especial a partir do processo de convergência midiática, vem modificando as estruturas editoriais do campo do jornalismo e dos quadrinhos; caracterizar institucional e comercialmente o CM; identificar e analisar as características editoriais que configuram o *site* a partir das reportagens em quadrinhos publicadas; e problematizar as novas configurações do jornalismo em quadrinhos na *web*.

De natureza exploratória, não se pretendia aqui chegar a conclusões absolutas sobre o tema, mas contribuir para a compreensão de um objeto que, além de pouco estudado, está em constante evolução. Por isso, a importância da discussão aqui proposta: em um momento de questionamento das mídias tradicionais, cada alternativa bem-sucedida pode apontar para uma solução futura. Se foi esse o caso do jornalismo em

quadrinhos impresso, em meados da década de 90, parece ser esse ainda o caso do jornalismo em quadrinhos, agora digital. Sua relevância, no entanto, é maior agora, pois se mostra inovador tanto frente ao jornalismo quanto aos quadrinhos que vêm sendo produzidos na internet – e o CM mostra-se um modelo interessante de ser seguido, não só dentro do jornalismo em quadrinhos, mas também para *sites* de *webcomics* (não jornalísticos) e jornalismo alternativo ou colaborativo (não em formato de quadrinhos).

Nosso caminho foi, então, apresentar os elementos do jornalismo e dos quadrinhos que serviriam de base para a pesquisa e possibilitariam falarmos do jornalismo em quadrinhos em seu próprio mérito, apresentando seus antecedentes e precursores. Então, partimos para a discussão sobre a internet e o processo de convergência midiática, com foco para como vêm afetando o jornalismo e os quadrinhos. Como base no referencial bibliográfico, constituímos nosso objeto teórico, o que viabilizou a análise de nosso objeto empírico, em duas etapas: o *site Cartoon Movement* como um todo, em suas características institucionais e comerciais; e seu âmbito editorial, a partir da seção de jornalismo em quadrinhos especificamente, onde são publicadas as reportagens. Estas foram analisadas em sua totalidade buscando dados gerais, em um primeiro momento, para em seguida fazer uma análise mais aprofundada (observando aspectos do jornalismo, dos quadrinhos e dos recursos digitais) de um corpus de oito reportagens, aproximadamente um terço do total.

Nossa análise mostra mudanças e continuidades do jornalismo em quadrinhos na internet em relação à sua forma impressa. Institucionalmente, enquanto se mantém a característica da publicação independente e da liberdade criativa, a diferença do meio acarreta em mais diversidade de temáticas, estilos, abordagens e autores, pois multiplica a possibilidade de produção. É também a internet que possibilita a abrangência global do *site* e a participação de usuários e organizações na produção. A inovação narrativa, a abrangência global, a preocupação social, o ativismo e a colaboração são elementos verificados em nossa análise do *Cartoon Movement* que se mostram direta ou indiretamente relacionados à forma livre e independente de produção e publicação.

O funcionamento institucional do CM como uma comunidade virtual de cartunistas e repórteres-quadrinistas é apenas uma forma de organizar a manutenção financeira do *site*. Afinal, o CM depende de uma comunidade de profissionais variada para que suas publicações interessem o maior número possível de veículos. Quanto maior a diversidade, em relação a temática e estilo, maior a probabilidade dessas obras serem

adquiridas por jornais impressos e portais *online* pelo mundo. Assim, se por um lado a multiplicidade de vozes e traços é um valor institucional, ela cumpre também um papel comercial, deixando o portfólio de trabalhos publicado no CM mais interessante para possíveis compradores. E essa relação funciona como uma via de duas mãos, ou seja: é apenas porque essa forma de manutenção financeira prescinde da publicidade que o *site* consegue a liberdade editorial que defende em sua esfera institucional. O CM, tendo adaptado uma forma de capitalização tradicional dos quadrinhos para o mundo virtual, consegue abrir mão da manutenção financeira mais comum na internet (renda publicitária em relação ao fluxo de visitas e *pageviews*) para dar liberdade criativa a seus profissionais e, com a independência, mais credibilidade ao seu produto. Nossos resultados sugerem que a autonomia do produto final do *site* só é possível em função dessa estreita relação entre as esferas institucional, comercial e editorial.

Especificamente na esfera editorial, os dados permitiram verificar também que algumas tendências se mantêm. A internet possibilita diferentes tipos de narrativa a partir do uso de recursos digitais na estrutura das reportagens, que são exclusivos do meio virtual. No entanto, a relação das obras de jornalismo em quadrinhos com a produção independente ou alternativa, como no JQ impresso, ainda é verificada. Se os processos de produção estão mais colaborativos e dependentes da comunicação via internet (entre autores, editores, usuários e colaboradores), as estruturas de produção ainda são as mesmas – repórter-quadrinista fazendo texto e arte, culpa de criação, separada em reportagem e quadrinização. Ainda assim, as novas tecnologias mostraram a necessidade de novas configurações dessas equipes, com a participação de um programador como autor, ao lado do jornalista e do quadrinista.

E em relação às reportagens em si, também há continuidades e evoluções. O uso dos recursos digitais possibilitam narrativas interativas, que dão controle de vários elementos ao leitor, tornando a leitura (e a produção) mais complexa e desafiadora. Os conteúdos multimídia colaboram na credibilidade dentro da reportagem. Mesmo nas reportagens herdeiras, a produção colaborativa, a amplitude de cobertura e a variedade criativa configuram um produto muito mais diversificado do que o JQ impresso. Além disso, as reportagens tendem a ser mais curtas que o formato de livro-reportagem/*graphic novel* – e mesmo as mais extensas são publicadas em partes menores para facilitar a leitura na tela do computador. Mas, do jornalismo, ainda se verifica o cuidado com a apuração e o trabalho com fontes, o comprometimento com a função

social do profissão, a defesa da liberdade de expressão, além das ferramentas narrativas que, apesar de em outra linguagem, são as mesmas. Dos quadrinhos, mantém-se a diversidade de estilos, as inter-relações entre os elementos organizados no hiperquadro, a venda de produtos acessórios.

Concluído esse percurso, acredita-se que esta pesquisa tenha contribuído para a evolução dos estudos das áreas com as quais se relaciona: o jornalismo em quadrinhos, o jornalismo digital e os *webcomics*. Nossos dados, pela própria natureza exploratória do trabalho, apontam para outras questões nesses campos – novas formas de manutenção financeira de *sites*, narrativas interativas e multimídia, produção colaborativa *online* – que ainda podem ser mais discutidas e aprofundadas.

6 REFERÊNCIAS

AVILÉS, J. A. G. **Desmitificando la convergência periodística**. Disponível em: http://dspace.ciespal.net:8080/bitstream/123456789/1291/1/CIESPAL_Chasqui_Desmitificando_la_convergencia_periodistica.pdf. Acesso em 19/01/2015.

BARBOSA, S. **Aspectos da convergência jornalística em empresas informativas Brasileiras**. 2009. Disponível em: http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/viewFile/391/387. Acesso em 19/01/2015.

BARBOSA, S. **Modelo JDBD e o ciberjornalismo de quarta geração**. Artigo apresentado no GT 7 - *Cibercultura y Tendencias de la Prensa en Internet, do III Congreso Internacional de Periodismo em la Red*. Foro Web 2.0: Blogs, Wikis, Redes Sociales y e-Participación, na Facultad de Periodismo da Universidad Complutense de Madrid. 2008.

BARBOSA, S; SILVA, F. F.; NOGUEIRA, L; ALMEIDA, Y. **A atuação jornalística em plataformas móveis**. Estudo sobre produtos autóctones e a mudança no estatuto do jornalista. *Brazilian Journalism Research*. Vol. 9, N.2, 2013. Disponível em: <http://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/viewFile/549/489>. Acesso em 19/01/2015.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BELTRÃO, L. **Jornalismo Opinativo**. Porto Alegre: Sulina, 1980.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.

BREED, W. **Controlo social na redacção: uma análise funcional**. In: TRAQUINA, N. **Jornalismo: questões, teoria e estórias**. Lisboa: Vega, 1993.

BUCCI, E. **Sobre ética e imprensa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2000.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CHAPARRO, M. C. **Sotaques d'aquém e d'além mar**. Santarém: Edições Jortejo, 2000.

CIRNE, M. **BUM! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

COIMBRA, O. **O texto da reportagem impressa: um curso sobre sua estrutura**. São Paulo: Ática, 1993.

- COUCH, C. **The Publication and Formats of Comics, Graphic Novels, and Tankobon.** 2000. Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chris Couch.htm>. Acesso em 20/01/2015.
- DOMINGO, D. et al. **Four dimensions of journalist convergence: a preliminary approach to current media trends at Spain.** Disponível em: <https://online.journalism.utexas.edu/2007/papers/Domingo.pdf>. Acesso em 19/01/2015.
- DUNCAN, R.; SMITH, M. **The power of comics: history, form, and culture.** Nova York: Bloomsbury Academic, 2013.
- DUTRA, A. A. C. **Jornalismo em quadrinhos: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens na obra de Joe Sacco e outros autores.** 2003. Dissertação de mestrado. UFRJ/ECO, Rio de Janeiro.
- EISNER, W. **Comics and Sequential Art.** Nova York: W.W. Norton, 2008.
- FENTY, S; HOUP, T; TAYLOR, L. **Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution.** Disponível em: http://english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/. Acesso em 19/01/2015.
- FRANCO, E. S. **HQTrônicas: do suporte papel à rede internet.** 2001. Dissertação de mestrado. UNICAMP, Campinas.
- GENRO FILHO, A. **O Segredo da Pirâmide: para uma teoria marxista do jornalismo.** Porto Alegre: Ortiz, 1989.
- GIL, A. C. **Estudo de caso.** São Paulo: Atlas, 2009.
- GOMES, I. **Jornalismo em quadrinhos: mediações e linguagens imbricadas nas reportagens Palestina – uma nação ocupada e em O Fotógrafo.** 2010. Dissertação de Mestrado. ECCO/UFMT, Cuiabá.
- GROENSTEEN, T. **Comics and narration.** Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- GROENSTEEN, T. **The system of Comics.** Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GROENSTEEN, T. **Töpffer, the originator of the modern comic strip.** In LEFÈVRE, P.; DIERICK C. (org.). **Forging a new Medium: the comic strip and the nineteenth century.** Bruxelas: VUC University Press. 1998.
- HARVEY, R. C. **How comics came to be: through the juncture of word and image from magazine gag cartoons to newspaper strips, tools for critical appreciation plus rare seldom witnessed historical facts.** In: HEER, J; WORCESTER, K. **A comics studies reader.** Jackson: University Press of Mississippi, 2009.
- HICKS, Marianne. **'TehFutar': the power of the webcomic and the potential of web 2.0.** 2009. Disponível em: <http://books.publishing.monash.edu/apps/bookworm/view/Drawing+the+Line/77/xhtml/chapter11.html>. Acesso em 19/01/2015.
- JENKINS, H. **Convergence? I diverge.** In: Technology Review, Massachusetts: 2001.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.
- KOGEL, D. **Rethinking Webcomics: Webcomics as a Screen Based Medium.** 2013. Dissertação de Mestrado. Department of Art and Culture Studies/Jyväskylä University, Jyväskylä. Disponível em: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/40712/URN:NBN:fi:jyu-201301161066.pdf>. Acesso em 19/01/2015.

- KORPELA, J. **English: the universal language on the Internet?** 1995/2014. Disponível em: <https://www.cs.tut.fi/~jkorpela/lingua-franca.html>. Acesso em 19/01/2015.
- KUNZLE, D. **Rodolphe Töpffer's Aesthetic Revolution**. In: HEER, J; WORCESTER, K. **A comics studies reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.
- LAGE, N. **Ideologia e técnica da notícia**. Florianópolis: Insular, 2001.
- LAGE, N. **A estrutura da notícia**. São Paulo: Editora Ática, 1998.
- LEE, H. K. **Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation**. 2009. Disponível em: <https://www.kcl.ac.uk/artshums/depts/cmci/people/papers/lee/between.pdf>. Acesso em 19/01/2015.
- LEFÈVRE, P. **The importance of being published**. 2000. Disponível em: http://www.academia.edu/660771/The_Importance_of_Being_Published_A_Comparative_Study_of_Different_Comics_Formats. Acesso em 19/01/2015.
- LIMA, E. P. **Páginas Ampliadas: o livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura**. Campinas: Unicamp, 1993.
- LIRA, H. F. **História em quadrinhos na internet: uma adaptação aos novos desafios da narrativa digital**. 2003. Dissertação de Mestrado. PPG Design, PUCRio, Rio de Janeiro. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrar_teses.php?open=1&arqtese=0115468_03_Indice.html. Acesso em 20/01/2015.
- MALLET, T. **Os quadrinhos e a Internet: aspectos e experiências híbridas**. 2009. Dissertação de mestrado. PPGA/UFMG, Belo Horizonte.
- MANOVICH, L; HUBER, H; DOUGLAS, J. **Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages**. 2009. Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/download/133/104>. Acesso em 19/01/2015.
- MARCONDES FILHO, C. **Comunicação e Jornalismo: a saga dos cães perdidos**. São Paulo: Hacker, 2000.
- MARQUES DE MELO, J (org.). **Gêneros e formatos na comunicação massiva periodística: um estudo do jornal "Folha de S. Paulo" e da revista "Veja"**. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/b43f21945b991b4e99923bee1b2e5d7_c.PDF. Acesso em 19/01/2015.
- MARQUES DE MELO, J. **A opinião no jornalismo brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- MARQUES DE MELO, J. **Gêneros jornalísticos no Brasil: o estado da questão**. 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0763-1.pdf>. Acesso em 19/01/2015.
- MARQUES DE MELO, J. **Jornalismo opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.
- MARQUES DE MELO, J. **Panorama diacrônico dos gêneros jornalísticos**. 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2215-1.pdf>. Acesso em 19/01/2015.
- McCLOUD, S. **Making Comics**. Nova York: HarperPerennial, 2006.
- McCLOUD, S. **Reinventing Comics**. Nova York: HarperPerennial, 2000.

McCLOUD, S. **Understanding Comics: the invisible art**. Nova York: HarperPerennial, 1994.

MEDITSCH, Eduardo. **O jornalismo como forma de conhecimento?** Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/meditsch-eduardo-jornalismo-conhecimento.pdf>. Acesso em 20/01/2015.

MIELNICZUK, L. **Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual**. 2003. Tese de Doutorado. PósCOM, UFBA, Salvador. Disponível em: <http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/Luciana-Mielniczuk.pdf>. Acesso em 20/01/2015.

MILLIDGE, G. S. **Comic Book Design**. Essex: Ilex, 2012.

NEVEU, E. **Sociologia do Jornalismo**. São Paulo: Loyola, 2006.

OLIVEIRA, A. **Jornalismo e Quadrinhos: estratégias narrativas em Safe Area Gorazde**. 2013. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0720-1.pdf>. Acesso em 20/01/2015.

PALACIOS, M. **Jornalismo On-line, informação e memória: apontamentos para debate**. Comunicação apresentada nas Jornadas de Jornalismo On-line, Universidade da Beira do Interior, Portugal, 2002.

PALÁCIOS, M.; MACHADO, E. **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Salamadra. 2005.

PAREDES, D. B. **Características y evolución Del webcómic en Estados Unidos y en España**. 2013. Dissertação de mestrado. Facultat de Belles Arts/Universidad Politécnica de Valencia. Valência.

PAVLIK, J.; McINTOSH, S. **Converging Media: a new introduction to mass communication**. Nova York: Oxford University Press, 2011.

PENA, Felipe. **Jornalismo Literário**. São Paulo: Contexto, 2006a.

PENA, Felipe. **Teoria do Jornalismo**. São Paulo: Contexto, 2006b.

RETTBERG, J. W. **Blogging: digital media and society series**. Malden: Politypress, 2008, apud KOGEL, D. **Rethinking Webcomics: Webcomics as a Screen Based Medium**. 2013. Dissertação de Mestrado. Department of Art and Culture Studies/Jyväskylä University, Jyväskylä.

ROMAGUERA, G. E. **Piecing the Parts: An Analysis of Narrative Strategies and Textual Elements in Microserialized Webcomics**. 2010. Dissertação de mestrado. Universidad de Puerto Rico, Mayagüez.

RUELLAN, D. **Les pro du journalisme: De l'état statut, la construction d'un espace professionnel**. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 1997, apud PEREIRA, F. H. **Da responsabilidade social ao jornalismo de mercado: o jornalismo como profissão**. *Online*. 2004. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pereira-fabio-responsabilidade-jornalista.pdf>. Acesso em 20/01/2015.

SACCO, J. **Safe Area Gorazde: the special edition**. Seattle: Fantagraphics, 2011.

SALAVERRÍA, R. A. **Estructura de La convergencia**. In: GARCÍA, X. L.; FARIÑA, X. P. (org.) **Convergência Digital: Reconfiguración de los Medios de Comunicación en España**. Santiago de Compostela: Universidade Servicio de Publicacións e Intercambio Científico, 2010.

- SALAVERRÍA, R. A.; AVILÉS, J. A. G.; MASIP, P. M. **Concepto de convergência periodística**. In: GARCÍA, X. L.; FARIÑA, X. P. (org.) **Convergência Digital: Reconfiguración de los Medios de Comunicación em España**. Santiago de Compostela: Universidade Servicio de Publicacións e Intercambio Científico, 2010.
- SALAVERRÍA, R. A.; NEGREDO, S. **Periodismo integrado: convergencia de medios e reorganización de redacciones**. Barcelona: Editorial Sol90 Media, 2008, apud LINDEMANN, C. **O jornal Zero Hora e seus leitores no contexto de convergência jornalística**. 2014. Tese de doutorado. PPGCOM/UFRGS, Porto Alegre.
- SANTOS, R. **Webcomics Malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. 2010. Dissertação de mestrado. PPGTec/UTFPR, Curitiba.
- SODRÉ, M.; FERRARI, M. H. **Técnica da reportagem: notas sobre a narrativa jornalística**. São Paulo: Summus, 1986.
- SOLOSKI, J. **O jornalismo e o profissionalismo: alguns constrangimentos no trabalho jornalístico**. In: TRAQUINA, N. **Jornalismo: questões, teorias e histórias**. Lisboa: Veja, 1993.
- SOUSA, J. P. **Elementos de jornalismo impresso**. Florianópolis: Letras contemporâneas, 2005.
- SOUZA, J. N., Jr. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco**. 2010. Dissertação de Mestrado. PPGJor, UFSC, Florianópolis.
- STEENSEN, S. **Online journalism and the promises of new technology: a critical review and look ahead**. 2010. Disponível em: <https://oda.hio.no/jspui/bitstream/10642/601/2/512648post.pdf>. Acesso em 20/01/2015.
- STORCH, L. **O leitor imaginado no jornalismo de revista: uma proposta metodológica**. 2012. Tese de doutorado. PPGCOM/UFRGS, Porto Alegre.
- STRELOW, Aline; GRUSZYNSKI, A. C.; NECCHI, Vitor. **Backup do jornalismo digital**. In: PRIMO, Alex. (Org.). **Mapeamento do jornalismo digital no Brasil em 2010**. São Paulo: Itaú, 2010, v. 1, p. 18-29.
- TRAQUINA, N. **O que é o Jornalismo**. Lisboa: Quimera Editores, 2007, apud LINDEMANN, C. **O jornal Zero Hora e seus leitores no contexto de convergência jornalística**. 2014. Tese de doutorado. PPGCOM/UFRGS, Porto Alegre.
- TRAQUINA, N. **Teorias do Jornalismo: Volume I**. Florianópolis: Insular, 2004.
- TRAQUINA, N. **Teorias do Jornalismo: Volume II**. Florianópolis: Insular, 2005.
- TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.
- UR, P. **English as a Lingua Franca and some implications for English Teachers**. Disponível em: http://www.tesol-france.org/Colloquium09/Ur_Plenary_Handouts.pdf. Acesso em 20/01/2015.
- VALLE, Flávio Pinto. **O boom do jornalismo em quadrinhos: a reivindicação do estatuto jornalístico nas histórias em quadrinhos de Joe Sacco**. 2010. Dissertação de mestrado. PPGCOM/UFMG, Belo Horizonte.
- VAN LENTE, F; DUNLAVEY, R. **The comic book history of comics**. San Diego: IDW Publishing, 2012.

WITEK, J. **Comic Books As History**: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar. Jackson: University Press of Mississippi, 1989.

WOLF, M. **Teorias da Comunicação**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

YIN, R. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ANEXO 1

A seguir, apresentamos *printscreens* das cinco páginas da seção *Comics*, no *Cartoon Movement*, mostrando as miniaturas de todas as 37 reportagens já publicadas, incluindo suas traduções e constinuações. As reportagens estão organizadas em ordem da mais recente para a mais antiga. A primeira, *Je suis Africa*, não foi contabilizada em nossa análise, pois foi publicada após a maior parte dos dados já terem sido recolhidos.



Je Suis Africa

Victor Ndula
21 Jan 2015



Infocomic: How Are ICC Judges Elected? - Part 2

Pedro X. Molina
04 Dec 2014



Infocomic: How Are ICC Judges Elected? - Part 1

Pedro X. Molina
28 Nov 2014



A Century of Silent Helpers (Part 5)

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
17 Nov 2014



A Century of Silent Helpers (Part 5) - Dutch Version

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
17 Nov 2014



A Century of Silent Helpers (Part 4)

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
16 Oct 2014



A Century of Silent Helpers (Part 4) - Dutch Version

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
16 Oct 2014



Kakuma

Victor Ndula
04 Sep 2014



A Century of Silent Helpers (Part 3)

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
19 Aug 2014



A Century of Silent Helpers (Part 3) - Dutch Version

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
19 Aug 2014



Berlins Favela

Julia Severiens
12 Aug 2014



A Century of Silent Helpers (Part 2)

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
01 Jul 2014



A Century of Silent Helpers (Part 2) - Dutch Version

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
01 Jul 2014



A Century of Silent Helpers (Part 1)

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
21 May 2014



A Century of Silent Helpers (Part 1) - Dutch Version

Tom Humberstone & Tjeerd Royaards
21 May 2014



Meet the Somalis

Benjamin Dix & Lindsay Pollock
08 Jan 2014



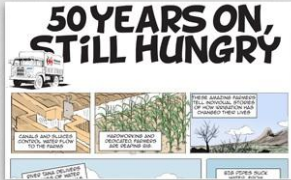
Female Superheroes

Tom Humberstone
18 Dec 2013



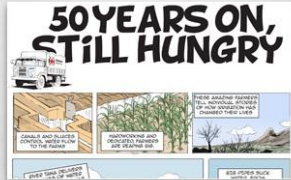
So Close, Faraway!

Augusto Paim, Bruno Ortiz & Mauricio Piccini
13 Nov 2013



50 Year On, Still Hungry

Victor Ndula
10 Oct 2013



50 Year On, Still Hungry (Non-Interactive)

Victor Ndula
10 Oct 2013



No Laughing Matter

Cartoon Movement
17 Apr 2013



International Criminal Court: Global Deterrent or Paper Tiger?

Dan Archer
21 Jan 2013



Tibet's Sacrifice: Exiled Lives

Dan Carino
01 Dec 2012



New Folsom Prison Blues

Angela Watercutter & Wendy MacNaughton
14 Nov 2012



Dear Mr. President

Susie Cagle
05 Nov 2012



Quebec's Not-So-Quiet Revolution

Ted Rall
17 Sep 2012



Army of God (Part 8)

David Axe & Tim Hamilton
10 Sep 2012



Army of God (Part 7)

David Axe & Tim Hamilton
13 Aug 2012



Down in Smoke

Susie Cagle
08 Aug 2012



Jessica Colotti: Eye Of The Storm (En Español)

Ryan Schill & Greg Scott
08 Aug 2012



Jessica Colotti: Eye Of The Storm

Ryan Schill & Greg Scott
05 Aug 2012



The London Olympics

Tom Humberstone
25 Jul 2012



Army of God (Part 6)

David Axe & Tim Hamilton
09 Jul 2012



Chicago is My Kind of Town

Luke Radl
02 Jul 2012



Army of God (Part 5)

David Axe & Tim Hamilton
11 Jun 2012



Army of God (Part 4)

David Axe & Tim Hamilton
14 May 2012



Bahrain: Lines in Ink, Lines in the Sand (Persian)

Josh Neufeld
07 May 2012



Army of God (Part 3)

David Axe & Tim Hamilton
16 Apr 2012



Army of God (Part 2)

David Axe & Tim Hamilton
14 Mar 2012



Army of God (Part 1)

David Axe & Tim Hamilton
15 Feb 2012



Haiti: Tents Beyond Tents

Chevelin Pierre & Pharès Jerome
12 Jan 2012



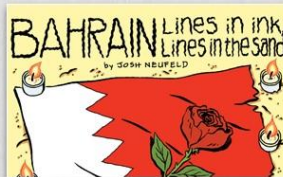
Haiti Sketchbook (1986)

Sandy Huffaker
11 Jan 2012



Haiti: Paradigm Shift

Raphael Paquin
10 Jan 2012



Bahrain: Lines in Ink, Lines in the Sand

Josh Neufeld
08 Dec 2011



Occupy Sketchbook: European Edition

Various Artists
07 Dec 2011



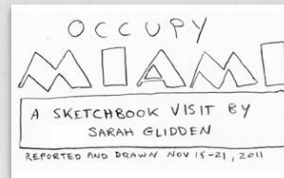
American Fall (Part 2)

Stephanie McMillan
05 Dec 2011



Occupy Sketchbook: Part 3

Various Artists
24 Nov 2011



Occupy Sketchbook: Miami

Sarah Glidden
23 Nov 2011



Occupy Sketchbook

Various Artists
18 Nov 2011



American Fall (Part 1)

Stephanie McMillan
14 Nov 2011



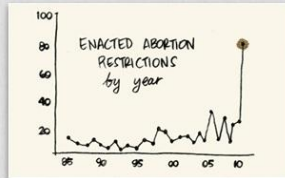
Inside the Favelas (Part 2)

Augusto Paim & MauMau
09 Nov 2011



Inside the Favelas (Part 1)

Augusto Paim & MauMau
09 Oct 2011



What Every Woman Should Know

Susie Cagle
14 Sep 2011



The Art of Peace

Susie Cagle
31 Aug 2011



State of Palestine

Sarah Glidden
17 Aug 2011



BOOM!

David Axe & Ryan Alexander-Tanner
19 Jul 2011



The Nisoor Square Shootings (Interactive Comic)

Dan Archer
20 Jun 2011



The Waiting Room

Sarah Glidden and the CLP
13 Apr 2011



Diversity Inaction

Alexandra Hamann & Jan Feindt
30 Mar 2011



Drawing the Line: London During the Student Protests

Anne Holiday & Tom Humberstone
02 Feb 2011



Afghan Life (Chapter 6): Money

★ Matt Bors
20 Jan 2011



Afghan Life (Chapter 5): Dogs

★ Matt Bors
12 Jan 2011



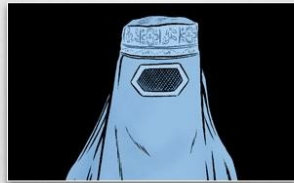
Afghan Life (Chapter 4): Elections

★ Matt Bors
05 Jan 2011



Afghan Life (Chapter 3): Kabul

★ Matt Bors
29 Dec 2010



Afghan Life (Chapter 2): Burqa

★ Matt Bors
22 Dec 2010



Afghan Life (Chapter 1)

★ Matt Bors
16 Dec 2010



Censorship in Turkey

★ Jeff Treves
16 Feb 2009

APÊNDICE A

Não há muitos trabalhos acadêmicos que tenham o jornalismo em quadrinhos como tema. Fizemos um levantamento no Banco de Teses e Dissertações da Capes pelos termos *jornalismo em quadrinhos*, *jornalismo*, *quadrinhos* e *jornalismo quadrinhos*, além de buscarmos pelo termo em inglês *comics journalism* em bancos de dados internacionais⁷³. Nessas pesquisas, não foram encontradas nem teses de doutorado nem dissertações de mestrado (houve o retorno de uma dissertação, que descartamos, pois não tratava de jornalismo em quadrinhos, apenas continha as palavras jornalismo e quadrinhos em seu resumo). No entanto, conhecíamos duas dissertações, utilizadas na época de nossa monografia, que deveriam ter sido localizadas. Assim, tivemos de ampliar nossa busca para repositórios digitais de teses e doutorados de universidades brasileiras em que sabíamos haver tais pesquisas. Tentamos também, pelo Portal de Periódicos da Capes e anais de congressos de comunicação, encontrar artigos, a partir de seus autores, possíveis teses e dissertações. Assim, chegamos a cinco dissertações sobre jornalismo em quadrinhos (nenhuma tese), apresentadas a seguir.

A primeira dissertação, cronologicamente, é “Jornalismo em Quadrinhos: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens na obra de Joe Sacco e outros autores”, de Antônio Aristides Corrêa Dutra, aprovada em 2003 no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro. O autor descreve como a linguagem dos quadrinhos funciona para expressar um conteúdo jornalístico. Usando inicialmente Palestina, o marco inicial do jornalismo em

⁷³ Utilizamos as ferramentas de busca <http://scholar.google.com>, <http://academic.research.microsoft.com/>, <http://onlinelibrary.wiley.com/>, <http://www.worldcat.org/>, <http://www.base-search.net/>, <http://citeseerx.ist.psu.edu/>, <http://doaj.org/>, <http://www.scielo.org/php/index.php>.

quadrinhos moderno, Dutra analisa também outras manifestações do jornalismo em quadrinhos anteriores a Sacco. Se, por um lado, busca no passado reportagens ilustradas do séc. XIX (como as de Angelo Agostini) e fotorreportagens (como as da revista *Cruzeiro*) para incluí-las na historiografia do JQ (por ver nelas uma lógica sequencial própria da definição de quadrinhos), por outro, o autor inclui outras obras nessa historiografia que, embora sejam quadrinhos, não se classificam como jornalismo. É o caso de *Maus*, de Art Spiegelman, *graphic novel* ganhadora do prêmio Pulitzer, que consiste em uma reconstituição histórica não-ficcional através do relato familiar e autobiográfico do autor, não devendo ser confundido com uma obra de jornalismo.

Aprovada em 2010 no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade de São Paulo, a dissertação de Juscelino de Souza Jr. “Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco” usa a análise de discurso, principalmente de Michel Foucault, para identificar as características da linguagem do jornalismo em quadrinhos na obra de Sacco. Com foco maior no jornalismo do que na arte sequencial, o autor se utiliza da teoria do jornalismo aliada a conceitos das artes visuais e do cinema, utilizando pouco a teoria dos quadrinhos – embora localize muito bem o surgimento da linguagem na historiografia dos quadrinhos. Souza avalia como a linguagem gráfico-sequencial se adapta para expressar de maneira eficiente a narrativa jornalística. Ele é contra a filiação do jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco ao *new journalism*, pois acredita que são denominações de ordens diferentes (literatura e quadrinhos). No entanto, tenta aliar o JQ ao documentário audiovisual, que, segundo essa lógica, seria igualmente de ordem diferente (audiovisual). O autor critica outros trabalhos da área, por classificarem o JQ como gênero, pois se utiliza de elementos da linguagem dos quadrinhos e de conceitos jornalísticos, combinando-os em uma narrativa própria – analogicamente ao que acontece com o telejornalismo ou o radiojornalismo. Assim, para Souza, não se configuraria como um gênero, sendo apenas suporte novo para gêneros jornalísticos já existentes (reportagem, notícia, resenha, editorial, entrevista), em um meio diferente, com uma linguagem diferente.

Já “O boom do jornalismo em quadrinhos: a reivindicação do estatuto jornalístico nas histórias em quadrinho de Joe Sacco”, de Flávio Pinto Valle, defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais em 2010, tem uma estrutura não tradicional, para melhor contemplar a proposta de examinar os três postos de Joe Sacco em suas histórias: autor, narrador e

personagem. Composta de quatro ensaios, a dissertação cobre, no primeiro ensaio, um histórico da relação do jornalismo com os quadrinhos, para depois se focar na autoria das reportagens, no segundo; nos diferentes narradores presentes nas reportagens, no terceiro; e, no último, na construção de Joe Sacco como personagem. Cada parte utiliza diferentes teorias e metodologias e aborda de forma relativamente superficial o tema a que se propõe; no entanto, a dissertação, como um todo, permite ter uma visão geral da obra do repórter-quadrinista e do funcionamento da linguagem que ele constrói ao longo dela.

Também de 2010 é “Jornalismo em quadrinhos: mediações e linguagens imbricadas nas reportagens Palestina – uma Nação Ocupada e em O Fotógrafo”, de Iuri Barbosa Gomes, defendida no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Mato Grosso. O trabalho discute como o JQ constrói sua linguagem entre os campos dos quadrinhos e do jornalismo, se “territorializando” ao mesmo tempo em que mantém características dos dois campos. Para o autor, o resultado acaba sendo um produto estético que fica próximo do caráter profissional do fazer jornalístico, não se afastando do valor estilístico e potencialmente comunicativo da linguagem quadrinística. Gomes se propõe também a narrar a emergência histórica do jornalismo em quadrinhos de forma descritiva, e, com uma metodologia pouco estruturada, conclui que ele se legitima como prática jornalística tanto pelo público que o consome como pelas obras em si, que ganham espaço às margens do campo comunicacional.

A quinta e última dissertação encontrada é “O jornalismo em quadrinhos como inovação do fazer jornalístico”, de Deise Cavignato, defendida em 2013 no Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Com o objetivo de diferenciar a linguagem do jornalismo literário da do jornalismo em quadrinhos através de dois livros reportagens (Loucas de Amor, de Gilmar Rodrigues e Loucas de Amor em Quadrinhos, de Gilmar Rodrigues e Fido Nesti), a dissertação tem o mérito de estudar uma obra brasileira recente com um interessante enfoque de análise. No entanto, o texto é desordenado e a estrutura geral difícil de compreender, os objetivos pouco claros e, por consequência, há pouco rigor na conceituação e delimitação de um objeto que é complexo: originalmente um livro-reportagem com ilustrações que foi, posteriormente, aumentado e adaptado para os quadrinhos.

Relacionando-se exclusivamente com *webcomics*, devemos citar duas dissertações que trazem importantes contribuições para nosso trabalho. “Os quadrinhos e a Internet: aspectos e experiências híbridas”, defendida em 2009 no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais por Thiago Mallet traz definições de *webcomics* e quadrinhos digitais, criando categorias: os digitalizados, cujo original seria impresso, os herdeiros, que se mantêm próximos à estética e organização da página impressa, e os híbridos, que são os que utilizam recursos exclusivos dos meios digitais. Apesar de concluir que os herdeiros ainda são de longe a categoria mais abundante na rede, Mallet se propõe a explorar elementos e características próprios dos quadrinhos digitais híbridos, como a interatividade, o hipertexto, o som e a animação, detalhando ainda alguns aspectos da produção atual de *webcomics*.

Já “Webcomics Malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer”, defendida por Rodrigo dos Santos no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, em 2010, traz uma caracterização diferente dos *webcomics* atuais. Santos aponta, por exemplo, *sites* agregadores de quadrinhos como uma característica atual, analisando também modelos de negócio, relação com o leitor, trabalho com redes sociais, arquivamento e uso de *hyperlinks*. Embora não use os mesmos termos de Mallet, o autor também identifica as mesmas características que ele. O objeto de sua pesquisa é a tirinha *online Malvados*, de André Dahmer, que se configuraria como um quadrinho herdeiro. Assim, enquanto Mallet se foca mais nos quadrinhos híbridos e suas inovações, Santos analisa o formato que é mais comum na internet, buscando seus modos de produção e publicação.

APÊNDICE B

A seguir, apresentamos as oito tabelas com os dados recolhidos do corpus.

| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | | | |
|--------------------------|--|--|---|-----------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---------------------|
| Título | | Army of God | | | | | |
| Data de publicação | | 15/02/2012-10/09/2012 | | | | | |
| Autoria | | David Axe & Tim Hamilton | | | | | |
| Outras publicações? | | <input checked="" type="checkbox"/> Sim | Quantas? | | <input type="checkbox"/> | <i>Cartoon</i> | |
| | | <input type="checkbox"/> Não | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Comics – 2</i> | |
| Nacionalidade | | EUA | | | | | |
| Local da Reportagem | | Congo, África Central | | | | | |
| Tema | | Terrorismo, refugiados, política | | | | | |
| Número de páginas | | 110 | | | | | |
| Plataforma de leitura | | Própria | | | | | |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | do CM | | | | |
| Continuação | | <input checked="" type="checkbox"/> Sim | <input type="checkbox"/> Não | Quantas partes? | | 8 | |
| Tradução | | <input type="checkbox"/> Sim | <input checked="" type="checkbox"/> Não | Que língua? | | Espanhol | |
| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | |
| Cor | | <input type="checkbox"/> Colorido | <input checked="" type="checkbox"/> | Preto e Branco | | | |
| Balões | | <input checked="" type="checkbox"/> Sim | <input type="checkbox"/> | Não | | | |
| Outras metáforas visuais | | <input checked="" type="checkbox"/> Sim | <input type="checkbox"/> | Não | | | |
| Traço | | <input checked="" type="checkbox"/> Realista | <input type="checkbox"/> | Cartunesco | | <input type="checkbox"/> Caricatural | |
| Transições de Quadro | | 5 | Momento | 147 | Ação | 21 | Sujeito |
| | | 104 | Cena | 8 | Aspecto | 0 | <i>Non Sequitur</i> |
| Relação Imagem/Palavra | | 78 | Palavra | 100 | Imagem | 0 | Redundante |
| | | 41 | Aditiva | 76 | Interdependente | 1 | Paralela |
| | | 0 | Montagem | | | | |
| Personagens | | 6 | | | | | |
| Fontes | | 22 | | | | | |
| Repórter | | <input type="checkbox"/> Aparece como personagem | | | | | |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | Aparece implicitamente | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|--------------------------|------|--------------|-----------|--------------|----------|-------------------|----------|------------|---------|--|
| | | Não aparece | | | | | | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | X | Narrativo | | Dissertativo | | Descritivo | | | | | | |
| Modo Narrativo Predominante | X | <i>Action</i> | | <i>Fact</i> | | <i>Quote</i> | | | | | | |
| Características da Reportagem | X | Humanização | | X | Precisão | | X | Contemporaneidade | | | | |
| | X | Visão ampla | | X | Cidadania | | X | Ponto de vista | | | | |
| | X | Fontes diversas | | | | | | | | | | |
| NÍVEL 3 | | RECURSOS DIGITAIS | | | | | | | | | | |
| Hyperlinks | | Sim | X | Não | | Quanto? | | | | | | |
| | | Tipo | | | Target | | Relative | | External | | | |
| | | Status | | | Ativo | | Inativo | | | | | |
| Multimídia | | Sim | X | Não | | | | | | | | |
| | | Foto | Host | | Interno | | Áudio | | Host | | Interno | |
| | | | | | Externo | | | | | | Externo | |
| | | Vídeo | Host | | Interno | | Animação | | Host | | Interno | |
| | | | | | Externo | | | | | | Externo | |
| | | Outro | | | | | | | Host | | Interno | |
| | | | | | | | | | Externo | | | |
| Interatividade | | Sim | X | Não | | | | | | | | |
| | | Tutorial | | Sim | | Não | | | | | | |
| | | Controle | | Mouse | | Teclado | | | | | | |
| | | Interage | | Quadros | | Recordatório | | Ordem | | Multimídia | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|---|----------|---------|----------------|----------------|----------------|-------------|-----------------|--|--|
| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | | | | | | | |
| Título | | Jessica Colot!: Eye of the storm | | | | | | | | | |
| Data de publicação | | 05/08/2011 | | | | | | | | | |
| Autoria | | Ryan Schill & Greg Scott | | | | | | | | | |
| Outras publicações? | | Sim | | Quanto? | | <i>Cartoon</i> | | | | | |
| | X | Não | | | | <i>Comics</i> | | | | | |
| Nacionalidade | | EUA | | | | | | | | | |
| Local da Reportagem | | EUA | | | | | | | | | |
| Tema | | Imigração, política | | | | | | | | | |
| Número de páginas | | 13 | | | | | | | | | |
| Plataforma de leitura | | Própria | | | | | | | | | |
| | X | do CM | | | | | | | | | |
| Continuação | | | Sim | X | Não | | Quanto partes? | | | | |
| Tradução | | X | Sim | | Não | | Que língua? | | Espanhol | | |
| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | | | | | |
| Cor | | X | Colorido | | Preto e Branco | | | | | | |
| Balões | | X | Sim | | Não | | | | | | |
| Outras metáforas visuais | | | Sim | | X | Não | | | | | |
| Traço | | X | Realista | | Cartunesco | | | Caricatural | | | |
| Transições de Quadro | | 4 | Momento | | 4 | Ação | | 0 | Sujeito | | |

| | | | | | | |
|----------------------------------|-----------|-------------------------|-------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| | 31 | Cena | 0 | Aspecto | 0 | <i>Non Sequitur</i> |
| Relação Imagem/Palavra | 24 | Palavra | 0 | Imagem | 0 | Redundante |
| | 4 | Aditiva | 12 | Interdependente | 0 | Paralela |
| | 0 | Montagem | | | | |
| Personagens | 1 | | | | | |
| Fontes | 4 | | | | | |
| Repórter | | Aparece como personagem | | | | |
| | X | Aparece implicitamente | | | | |
| | | Não aparece | | | | |
| Tipo Textual Predominante | X | Narrativo | | Dissertativo | | Descritivo |
| Modo Narrativo Predominante | | <i>Action</i> | X | <i>Fact</i> | | <i>Quote</i> |
| Características da Reportagem | X | Humanização | X | Precisão | X | Contemporaneidade |
| | | Visão ampla | X | Cidadania | X | Ponto de vista |
| | | Fontes diversas | | | | |
| NÍVEL 3 RECURSOS DIGITAIS | | | | | | |
| Hyperlinks | | Sim | X | Não | Quantos? | |
| | | Tipo | | <i>Target</i> | <i>Relative</i> | <i>External</i> |
| | | Status | | Ativo | Inativo | |
| Multimídia | | Sim | X | Não | | |
| | | Foto | <i>Host</i> | | Interno | |
| | | | | | Externo | |
| | | Vídeo | <i>Host</i> | | Interno | |
| | | | | | Externo | |
| | Outro | | | | <i>Host</i> | |
| | | | | | | Interno |
| | | | | | | Externo |
| Interatividade | | Sim | X | Não | | |
| | | Tutorial | | Sim | | Não |
| | | Controle | | Mouse | | Teclado |
| | | Interage | | Quadros | | Recordatório |
| | | | | | Ordem | Multimídia |

| | |
|-----------------------------|--|
| NÍVEL 1 DADOS GERAIS | |
| Título | The Waiting Room |
| Data de publicação | 13/04/2011 |
| Autoria | Sarah Glidden and the Common Language Project |
| Outras publicações? | X Sim |
| | Não |
| | Quantas? |
| | X <i>Cartoon</i> |
| | <i>Comics – 3</i> |
| Nacionalidade | EUA |
| Local da Reportagem | Síria/Iraque/EUA |
| Tema | Refugiados, imigração, guerra |
| Número de páginas | 20 |
| Plataforma de leitura | Própria |
| | X do CM |
| Continuação | Sim X Não |
| Tradução | Sim X Não |
| | Quantas partes? |
| | Que língua? |

| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-----------------|-------------------------------------|---------------------|---------|
| Cor | <input checked="" type="checkbox"/> | Colorido | | Preto e Branco | | | |
| Balões | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | | Não | | | |
| Outras metáforas visuais | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| Traço | | Realista | <input checked="" type="checkbox"/> | Cartunesco | | Caricatural | |
| Transições de Quadro | 3 | Momento | 31 | Ação | 20 | Sujeito | |
| | 21 | Cena | 9 | Aspecto | 0 | <i>Non Sequitur</i> | |
| Relação Imagem/Palavra | 48 | Palavra | 0 | Imagem | 4 | Redundante | |
| | 17 | Aditiva | 14 | Interdependente | 0 | Paralela | |
| | 0 | Montagem | | | | | |
| Personagens | 9 | | | | | | |
| Fontes | 14 | | | | | | |
| Repórter | | Aparece como personagem | | | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Aparece implicitamente | | | | | |
| | | Não aparece | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | | Narrativo | | Dissertativo | <input checked="" type="checkbox"/> | Descritivo | |
| Modo Narrativo Predominante | | <i>Action</i> | | <i>Fact</i> | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Quote</i> | |
| Características da Reportagem | <input checked="" type="checkbox"/> | Humanização | <input checked="" type="checkbox"/> | Precisão | <input checked="" type="checkbox"/> | Contemporaneidade | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Visão ampla | <input checked="" type="checkbox"/> | Cidadania | | Ponto de vista | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Fontes diversas | | | | | |
| NÍVEL 3 | | RECURSOS DIGITAIS | | | | | |
| Hyperlinks | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Quantos? | | |
| | | Tipo | | Target | Relative | External | |
| | | Status | | Ativo | Inativo | | |
| Multimídia | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| | | Foto | Host | Interno | Áudio | Host | Interno |
| | | | | Externo | | | Externo |
| | | Vídeo | Host | Interno | Animação | Host | Interno |
| | | | | Externo | | | Externo |
| | Outro | | | | Host | Interno | |
| | | | | | | Externo | |
| Interatividade | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| | | Tutorial | Sim | Não | | | |
| | | Controle | Mouse | Teclado | | | |
| | | Interage | Quadros | Recordatório | Ordem | Multimídia | |

| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | |
|---------------------|---|--------------|----------|--|----------------|
| Título | Bahrein: lines in ink, lines in the sand | | | | |
| Data de publicação | 08/12/2011 | | | | |
| Autoria | Josh Neufeld | | | | |
| Outras publicações? | | Sim | Quantas? | | <i>Cartoon</i> |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | <i>Comics</i> |

| | | | | | | | |
|-------------------------------|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------|---|------------|
| Nacionalidade | EUA | | | | | | |
| Local da Reportagem | Bahrein | | | | | | |
| Tema | Protestos, censura, Primavera Árabe | | | | | | |
| Número de páginas | 17 | | | | | | |
| Plataforma de leitura | Própria | | | | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | do CM | | | | | |
| Continuação | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Quantas partes? | | | |
| Tradução | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | | Não | Que língua? | Persa | |
| NÍVEL 2 | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | | |
| Cor | <input checked="" type="checkbox"/> | Colorido | | | Preto e Branco | | |
| Balões | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | | | Não | | |
| Outras metáforas visuais | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | | | Não | | |
| Traço | | Realista | | | Cartunescos | <input checked="" type="checkbox"/> Caricatural | |
| Transições de Quadro | 0 | Momento | | 9 | Ação | | |
| | 41 | Cena | | 0 | Aspecto | | |
| Relação Imagem/Palavra | 17 | Palavra | | 0 | Imagem | | |
| | 16 | Aditiva | | 17 | Interdependente | | |
| | 0 | Montagem | | | | | |
| Personagens | 3 | | | | | | |
| Fontes | 2 | | | | | | |
| Repórter | <input checked="" type="checkbox"/> | Aparece como personagem | | | | | |
| | | Aparece implicitamente | | | | | |
| | | Não aparece | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | <input checked="" type="checkbox"/> | Narrativo | | | Dissertativo | Descritivo | |
| Modo Narrativo Predominante | | <i>Action</i> | | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Fact</i> | | |
| Características da Reportagem | <input checked="" type="checkbox"/> | Humanização | | <input checked="" type="checkbox"/> | Precisão | | |
| | | Visão ampla | | <input checked="" type="checkbox"/> | Cidadania | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Fontes diversas | | | | | |
| NÍVEL 3 | RECURSOS DIGITAIS | | | | | | |
| Hyperlinks | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Quantos? | | |
| | | Tipo | | | Target | Relative | External |
| | | Status | | | Ativo | Inativo | |
| Multimídia | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| | Foto | Host | | Interno | | Áudio | Host |
| | | | | Externo | | | |
| | Vídeo | Host | | Interno | | Animação | Host |
| | | | | Externo | | | |
| Outro | | | | | | Host | |
| Interatividade | | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| | Tutorial | | Sim | | Não | | |
| | Controle | | Mouse | | Teclado | | |
| | Interage | | Quadros | | Recordatório | Ordem | Multimídia |

| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--|---|--|--------------------|--|---------------------|--|-------------|--|---------|----------|
| Título | | So Close, Faraway! | | | | | | | | | |
| Data de publicação | | 13/11/2013 | | | | | | | | | |
| Autoria | | Augusto Paim, Bruno Ortiz, Mauricio Piccini | | | | | | | | | |
| Outras publicações? | | X Sim | | Quantas? | | Cartoon | | | | | |
| | | Não | | | | X Comics - 2 | | | | | |
| Nacionalidade | | Brasil | | | | | | | | | |
| Local da Reportagem | | Brasil | | | | | | | | | |
| Tema | | Moradores de rua, pobreza, sociedade | | | | | | | | | |
| Número de páginas | | 14 | | | | | | | | | |
| Plataforma de leitura | | X Própria | | | | | | | | | |
| | | do CM | | | | | | | | | |
| Continuação | | Sim | | X Não | | Quantas partes? | | | | | |
| Tradução | | Sim | | X Não | | Que língua? | | | | | |
| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | | | | | |
| Cor | | X Colorido | | | | Preto e Branco | | | | | |
| Balões | | Sim | | X Não | | | | | | | |
| Outras metáforas visuais | | Sim | | X Não | | | | | | | |
| Traço | | X Realista | | | | Cartunesco | | Caricatural | | | |
| Transições de Quadro | | 12 Momento | | 27 Ação | | 2 Sujeito | | | | | |
| | | 0 Cena | | 7 Aspecto | | 0 Non Sequitur | | | | | |
| Relação Imagem/Palavra | | 1 Palavra | | 48/32* Imagem | | 0 Redundante | | | | | |
| | | 1 Aditiva | | 14 Interdependente | | 48* Paralela | | | | | |
| | | 0 Montagem | | | | | | | | | |
| Personagens | | 1 | | | | | | | | | |
| Fontes | | 13 | | | | | | | | | |
| Repórter | | Aparece como personagem | | | | | | | | | |
| | | X Aparece implicitamente | | | | | | | | | |
| | | Não aparece | | | | | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | | X Narrativo | | Dissertativo | | Descritivo | | | | | |
| Modo Narrativo Predominante | | Action | | X Fact | | X* Quote | | | | | |
| Características da Reportagem | | X Humanização | | X Precisão | | X Contemporaneidade | | | | | |
| | | X Visão ampla | | X Cidadania | | Ponto de vista | | | | | |
| | | X Fontes diversas | | | | | | | | | |
| NÍVEL 3 | | RECURSOS DIGITAIS | | | | | | | | | |
| Hyperlinks | | X Sim | | Não | | Quantos? | | 30 | | | |
| | | Tipo | | 18 | | Target | | Relative | | 12 | External |
| | | Status | | 29 | | Ativo | | 1 | | Inativo | |
| Multimídia | | X Sim | | Não | | | | | | | |
| | | X Foto | | Host | | 16 | | Interno | | X | |
| | | | | | | | | Externo | | Áudio | |
| | | X Vídeo | | Host | | | | Interno | | Host | |
| | | | | | | | | Animação | | Host | |
| | | | | | | | | | | 1 | |
| | | | | | | | | | | Interno | |
| | | | | | | | | | | Externo | |
| | | | | | | | | | | Interno | |

| | | | | | | | | | | |
|----------------|----------|----------|---------------|----------|----------|--------------|--|-------------|----------|------------|
| | | | | 3 | Externo | | | | | Externo |
| | X | Outro | Jornal em pdf | | | | | <i>Host</i> | 1 | Interno |
| | | | Externo | | | | | | | |
| Interatividade | X | Sim | Não | | | | | | | |
| | | Tutorial | X | Sim | Não | | | | | |
| | | Controle | X | Mouse | Teclado | | | | | |
| | | Interage | | Quadros | X | Recordatório | | Ordem | X | Multimídia |

| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | | | | | | | |
|-------------------------------|--|---|-------------------------|----------|------------|-----------------|----------------|--|---------------------|--|--|
| Título | | Meet the Somalis | | | | | | | | | |
| Data de publicação | | 08/01/2014 | | | | | | | | | |
| Autoria | | Benjamin Dix & Lindsay Pollock | | | | | | | | | |
| Outras publicações? | | | Sim | Quantas? | | | <i>Cartoon</i> | | | | |
| | | X | Não | | | | <i>Comics</i> | | | | |
| Nacionalidade | | Inglaterra | | | | | | | | | |
| Local da Reportagem | | Somália/Europa | | | | | | | | | |
| Tema | | Refugiados, imigração, preconceito | | | | | | | | | |
| Número de páginas | | NSA (56) | | | | | | | | | |
| Plataforma de leitura | | X | Própria | | | | | | | | |
| | | | do CM | | | | | | | | |
| Continuação | | | Sim | X | Não | Quantas partes? | | | | | |
| Tradução | | X | Sim | | Não | Que língua? | | Parcial (Holandês, Sueco, Dinamarquês, Finlandês) | | | |
| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | | | | | |
| Cor | | | Colorido | | X | Preto e Branco | | | | | |
| Balões | | X | Sim | | | Não | | | | | |
| Outras metáforas visuais | | | Sim | | X | Não | | | | | |
| Traço | | | Realista | | | Cartunesco | | X | Caricatural | | |
| Transições de Quadro | | 0 | Momento | | 231 | Ação | | 45 | Sujeito | | |
| | | 265 | Cena | | 0 | Aspecto | | 0 | <i>Non Sequitur</i> | | |
| Relação Imagem/Palavra | | 259 | Palavra | | 38 | Imagem | | 3 | Redundante | | |
| | | 168 | Aditiva | | 72 | Interdependente | | 6 | Paralela | | |
| | | 0 | Montagem | | | | | | | | |
| Personagens | | 12 | | | | | | | | | |
| Fontes | | 15 | | | | | | | | | |
| Repórter | | | Aparece como personagem | | | | | | | | |
| | | | Aparece implicitamente | | | | | | | | |
| | | X | Não aparece | | | | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | | X | Narrativo | | | Dissertativo | | | Descritivo | | |
| Modo Narrativo Predominante | | | <i>Action</i> | | X | <i>Fact</i> | | | <i>Quote</i> | | |
| Características da Reportagem | | X | Humanização | | X | Precisão | | X | Contemporaneidade | | |
| | | X | Visão ampla | | X | Cidadania | | X | Ponto de vista | | |

| | | | | | | | | | | |
|-------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---------|
| | Fontes diversas | | | | | | | | | |
| NÍVEL 3 | RECURSOS DIGITAIS | | | | | | | | | |
| <i>Hyperlinks</i> | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | <input type="checkbox"/> | Não | Quantos? | ~550 | | | | |
| | Tipo | | | 550 | <i>Target</i> | | <i>Relative</i> | | <i>External</i> | |
| | Status | | | 550 | Ativo | | Inativo | | | |
| Multimídia | <input type="checkbox"/> | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | | | | |
| | <i>Foto</i> | <i>Host</i> | <input type="checkbox"/> | Interno | <input type="checkbox"/> | <i>Áudio</i> | <i>Host</i> | <input type="checkbox"/> | Interno | |
| | | | <input type="checkbox"/> | Externo | | | | <input type="checkbox"/> | Externo | |
| | <i>Vídeo</i> | <i>Host</i> | <input type="checkbox"/> | Interno | <input type="checkbox"/> | <i>Animação</i> | <i>Host</i> | <input type="checkbox"/> | Interno | |
| | | | <input type="checkbox"/> | Externo | | | | <input type="checkbox"/> | Externo | |
| <i>Outro</i> | | | | | | <i>Host</i> | <input type="checkbox"/> | Interno | <input type="checkbox"/> | Externo |
| Interatividade | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | <input type="checkbox"/> | Não | | | | | | |
| | <i>Tutorial</i> | | <input type="checkbox"/> | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | | |
| | <i>Controle</i> | <input checked="" type="checkbox"/> | Mouse | <input checked="" type="checkbox"/> | Teclado | | | | | |
| | <i>Interage</i> | <input checked="" type="checkbox"/> | Quadros | <input type="checkbox"/> | <i>Recordatório</i> | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Ordem</i> | <input type="checkbox"/> | Multimídia | |

| | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|----------|-------------------------------------|-------------------|--|-------------------------------------|---------------------|--|
| NÍVEL 1 | DADOS GERAIS | | | | | | | | | |
| Título | The Nisoor Square Shootings | | | | | | | | | |
| Data de publicação | 20/06/2011 | | | | | | | | | |
| Autoria | Dan Archer | | | | | | | | | |
| Outras publicações? | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | <input type="checkbox"/> | Quantas? | <input type="checkbox"/> | <i>Cartoon</i> | | | | |
| | <input type="checkbox"/> | Não | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Comics - 2</i> | | | | |
| Nacionalidade | Inglaterra | | | | | | | | | |
| Local da Reportagem | Iraque | | | | | | | | | |
| Tema | Guerra, ocupação, tiroteio | | | | | | | | | |
| Número de páginas | NSA (13) | | | | | | | | | |
| Plataforma de leitura | <input checked="" type="checkbox"/> | Própria | | | | | | | | |
| | <input type="checkbox"/> | do CM | | | | | | | | |
| Continuação | <input type="checkbox"/> | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Quantas partes? | | | | | |
| Tradução | <input type="checkbox"/> | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Que língua? | | | | | |
| NÍVEL 2 | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | | | | | |
| Cor | <input checked="" type="checkbox"/> | Colorido | | | <input type="checkbox"/> | Preto e Branco | | | | |
| Balões | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | | | <input type="checkbox"/> | Não | | | | |
| Outras metáforas visuais | <input type="checkbox"/> | Sim | | | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | | |
| Traço | <input type="checkbox"/> | Realista | | | <input type="checkbox"/> | Cartunesco | | <input checked="" type="checkbox"/> | Caricatural | |
| Transições de Quadro | 2 | Momento | | | 42 | Ação | | 43 | Sujeito | |
| | 3 | Cena | | | 11 | Aspecto | | 0 | <i>Non Sequitur</i> | |
| Relação Ima- gem/Palavra | 43 | Palavra | | | 2 | Imagem | | 12 | Redundante | |
| | 23 | Aditiva | | | 13 | Interdependente | | 0 | Paralela | |
| | 0 | Montagem | | | | | | | | |
| Personagens | 12 | | | | | | | | | |
| Fontes | 15 | | | | | | | | | |
| Repórter | <input type="checkbox"/> | Aparece como personagem | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---------------|------------|-------------------------------------|-------------------|-------------------------------------|------------|---------|
| | | Aparece implicitamente | | | | | | | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Não aparece | | | | | | | | | |
| Tipo Textual Predominante | <input checked="" type="checkbox"/> | Narrativo | | Dissertativo | | Descritivo | | | | | |
| Modo Narrativo Predominante | | <i>Action</i> | | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Fact</i> | | <i>Quote</i> | | | | |
| Características da Reportagem | | Humanização | | <input checked="" type="checkbox"/> | Precisão | | <input checked="" type="checkbox"/> | Contemporaneidade | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Visão ampla | | <input checked="" type="checkbox"/> | Cidadania | | Ponto de vista | | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | Fontes diversas | | | | | | | | | |
| NÍVEL 3 | | RECURSOS DIGITAIS | | | | | | | | | |
| <i>Hyperlinks</i> | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | Não | | Quantos? | 15 | | | | | |
| | | Tipo | | | <i>Target</i> | | <i>Relative</i> | 15 | <i>External</i> | | |
| | | Status | | | 13 | Ativo | 2 | Inativo | | | |
| Multimídia | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | Não | | | | | | | | |
| | | Foto | <i>Host</i> | | Interno | | Áudio | | <i>Host</i> | Interno | |
| | | | | | Externo | | | | Externo | | |
| | | Vídeo | <i>Host</i> | | Interno | | <input checked="" type="checkbox"/> | Animação | <i>Host</i> | 1 | Interno |
| | | | | | Externo | | | | | Externo | |
| | Outro | | | | | | | <i>Host</i> | Interno | | |
| | | | | | | | | | Externo | | |
| Interatividade | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | Não | | | | | | | | |
| | | Tutorial | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | Não | | | | | | |
| | | Controle | <input checked="" type="checkbox"/> | Mouse | Teclado | | | | | | |
| | | Interage | <input checked="" type="checkbox"/> | Quadros | Recordatório | | <input checked="" type="checkbox"/> | Ordem | <input checked="" type="checkbox"/> | Multimídia | |

| | | | | | | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------|-------------------------------------|-------------------------------------|---------------------|-------------|--|
| NÍVEL 1 | | DADOS GERAIS | | | | | | |
| Título | Kakuma | | | | | | | |
| Data de publicação | 04/09/2014 | | | | | | | |
| Autoria | Victor Ndula | | | | | | | |
| Outras publicações? | <input checked="" type="checkbox"/> | Sim | Quantas? | | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Cartoon – 96</i> | | |
| | | Não | | | <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Comics – 2</i> | | |
| Nacionalidade | Quênia | | | | | | | |
| Local da Reportagem | Quênia/África Oriental | | | | | | | |
| Tema | Refugiados, ONU, guerra | | | | | | | |
| Número de páginas | 13 | | | | | | | |
| Plataforma de leitura | <input checked="" type="checkbox"/> | Própria | | | | | | |
| | | do CM | | | | | | |
| Continuação | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Quantas partes? | | | | |
| Tradução | Sim | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | Que língua? | | | | |
| NÍVEL 2 | | JORNALISMO EM QUADRINHOS | | | | | | |
| Cor | <input checked="" type="checkbox"/> | Colorido | | Preto e Branco | | | | |
| Balões | | Sim | | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| Outras metáforas visuais | | Sim | | <input checked="" type="checkbox"/> | Não | | | |
| Traço | <input checked="" type="checkbox"/> | Realista | | Cartunesco | | | Caricatural | |

| | | | | | | |
|-------------------------------|--------------------------|-------------------------|-----------|-----------------|--------------|---------------------|
| Transições de Quadro | 0 | Momento | 13 | Ação | 14 | Sujeito |
| | 14 | Cena | 9 | Aspecto | 0 | <i>Non Sequitur</i> |
| Relação Imagem/Palavra | 29 | Palavra | 3 | Imagem | 1 | Redundante |
| | 6 | Aditiva | 9 | Interdependente | 0 | Paralela |
| | 0 | Montagem | | | | |
| Personagens | 6 | | | | | |
| Fontes | 10 | | | | | |
| Repórter | X | Aparece como personagem | | | | |
| | | Aparece implicitamente | | | | |
| | | Não aparece | | | | |
| Tipo Textual Predominante | X | Narrativo | | Dissertativo | | Descritivo |
| Modo Narrativo Predominante | | <i>Action</i> | X | <i>Fact</i> | | <i>Quote</i> |
| Características da Reportagem | X | Humanização | X | Precisão | X | Contemporaneidade |
| | X | Visão ampla | X | Cidadania | X | Ponto de vista |
| | X | Fontes diversas | | | | |
| NÍVEL 3 | RECURSOS DIGITAIS | | | | | |
| Hyperlinks | | Sim | X | Não | Quantos? | |
| | | Tipo | | Target | Relative | External |
| | | Status | | Ativo | Inativo | |
| Multimídia | X | Sim | | Não | | |
| | X | Foto | Host | 8 | Interno | X |
| | | | | | Externo | |
| | X | Vídeo | Host | | Interno | |
| | | | | 6 | Externo | |
| | X | Outro | Tabela | | | Host |
| | | | | | Interno | |
| | | | | | Externo | |
| Interatividade | X | Sim | | Não | | |
| | | Tutorial | X | Sim | | Não |
| | | Controle | X | Mouse | | Teclado |
| | | Interage | | Quadros | Recordatório | Ordem |
| | | | | | | Multimídia |