

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Comunicação Social (Jornalismo)

Raphael Soares de Andrade da Silva

Por Que Você Desenha:

Mapeamento dos quadrinistas da cidade de Bauru

Bauru

2018

Raphael Soares de Andrade da Silva

POR QUE VOCÊ DESENHA:

MAPEAMENTO DOS QUADRINISTAS DA CIDADE DE BAURU

Relatório de Projeto Experimental apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, do Departamento de Comunicação Social, da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo.

Bauru 2018.

Prof. Dr. Laan Barros de Mendes
Orientador

Prof. Dr. Angelo Sottovia Aranha
Membro da banca examinadora

Profª Mariana Lopes
Membro da banca examinadora

AGRADECIMENTOS

Ao meu tio João Paulo, quem me deu a primeira ideia de me formar em jornalismo, além de recomendar uma universidade fora da minha cidade natal.

A minha família, pelo apoio em todos os anos na graduação.

Aos meus colegas e amigos da república Sete Pele, que me acolheram na minha primeira semana de Unesp, e da república Risca Faca, onde conheci pessoas ímpares e onde residi até o último dia na cidade lanche.

A colega Salvador que, sem trocadilho, me salvou com sua câmera para a produção dos vídeos e fotos.

E por fim ao professor Laan, que me acompanha desde o terceiro ano e, aumentou meu interesse por quadrinhos e suas potencialidade, e que não me fez jogar a toalha nos 45 minutos finais.

RESUMO

A proposta desse produto é criar um *site* reunindo quadrinistas do cenário da cidade de Bauru para entrevistas, no formato pergunta e resposta, sobre seus trabalhos e obras já produzidas. Busca inovar na forma de jornalismo digital possível, pois a mesclagem do design de quadrinhos com o jornalismo tende a ser produtiva, tendo em vista a linha narrativa linear em quadro a quadro. Assim, entrevistas com produtores de quadrinhos geram uma busca no conhecimento de mediar uma mensagem dirigida ao seu receptor.

PALAVRAS CHAVES: Jornalismo. Quadrinhos. Jornalismo Opinativo. Jornalismo em Quadrinhos. Entrevista Pingue-Pongue

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	07
2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	08
2.1 História das HQs até às JHQs.....	08
2.2 Linguagem das JHQs.....	12
3.PLANEJAMENTO DO PRODUTO JORNALÍSTICO	15
3.1 Formato e Gênero.....	15
4.METODOLOGIA	18
4.1 Pré-Produção.....	18
4.2 Produção: Entrevista com 3 quadrinistas.....	19
4.3 Pós-Produção.....	20
5.CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22

1 - Introdução

O uso de quadrinhos para difundir informação é uma forma de comunicação que aborda e consegue transmitir crítica e reflexões acerca do mundo e da sociocultura daqueles que os concebem. A ferramenta da arte em sequência é relevante em uma sociedade fortemente ligada às redes nas quais uma das formas que se destaca para prender a atenção do navegante da internet é a imagem, o uso de gifs, infográficos e quadrinhos. Ao se pensar em como cada indivíduo apreende toda sua bagagem e referência veiculadas em quadros e balões de falas, é possível observar as mediações nelas expostas. Mesmo que muitas das histórias em quadrinhos incluam a figura do super herói, para JOATAN PREIS DUTRA¹ nelas há um grande reflexo da cultura contemporânea inserida ali.

Mesmo nas HQs produzidas sem finalidade política ou de propagação ideológica, podemos encontrar referências das circunstâncias na qual foram elaboradas. Por se tratar de um produto industrial, o apelo comercial tem que estar presente para justificar sua venda. Se o leitor não se identificar com o que está sendo oferecido, provavelmente não vai adquirir a edição à venda. (Dutra, 2002)

Vemos que uma ligação entre o leitor e o quadrinista, em conjunto com o conteúdo da obra, leva à maneira de se pensar e colher informações, assim como ocorre no jornal, no rádio, na televisão e na internet que gera as mediações novas e a relevância de usá-las na área do jornalismo. Esse tipo de criação de conteúdo já é utilizado em cartoons há várias décadas. O primeiro exemplo é o The Yellow Kid, em 1896, e logo transcenderam para o jornalismo em quadrinhos ou JHQ.

Entender como o Jornalismo em quadrinhos (JHQ) se comporta como um gênero híbrido e “nova” mídia, desvendando suas práticas e procedimentos específicos, contribui para abrir outras formas de expressão e narrativas para os jornalistas trabalharem as informações. A partir do crescente hibridismo entre as comunicações e as artes, podemos começar a compreender o processo de produção de notícias e as técnicas de apuração reformuladas pelos quadrinhos. (SILVA, Vinícius Pedreira Barbosa da, 2012)

Portanto, para compreendermos como a linguagem dos quadrinhos consegue se destacar como nova forma e comunicação, o *site* “ Por que você desenha?” tem como objetivo geral reunir quadrinistas da cidade de Bauru para entrevistas em formato de pergunta e resposta (pingue-pongue) abordando além, de suas principais obras no quesito da proposta de transmitir informação, também a história e vida de cada quadrinista para entender como eles chegaram a tal concepção de mundo, e porque eles escolheram o formato quadrinho para contá-las, sem esquecer como uma história em quadrinhos pode ser tão informativa como qualquer outro produto da cultura de massa. A escolha do tema também foi pela busca de novidade na forma de jornalismo digital possível, com a mesclagem do design de quadrinhos com o jornalismo, que tende a ser produtiva tendo em vista a linha narrativa linear quadro a quadro.

Outro objetivo desse projeto não é só uma maneira de exercitar a prática jornalística de entrevista, mas também produzir um portfólio para o entrevistado, que terá suas obras compartilhadas parcialmente no *site*, somente para divulgação; um acervo com entrevistas sobre a relevância dos quadrinhos, tanto para o artista quanto para o público; é importante também a articulação com a cidade, pois o foco é centralizado na cidade em que serei formado e dessa maneira, vai chamar a atenção para os possíveis problemas ou visões que os artistas têm de sua cidade. No entanto, o *site* será alimentado com produções de outros artistas, de outras cidade, com o passar do tempo, para dar continuidade ao projeto de articulação com as regiões e suas próprias mediações.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 - História das HQs até às JHQs

As primeiras histórias em quadrinhos (HQ) foram divulgadas e publicadas em jornais impressos no formato de cartoons. Esse método era um recurso para atrair mais leitores e comercializar mais jornais. O primeiro destaque, que serviria como referência a outros títulos seguintes, foi o *The Yellow Kid*, de Richard Fenton Outcalt que, mais tarde, foi centro de disputa entre William Randolph Hearst - que via grande potencial

nesse método, para pagar a produção dos jornais - e Joseph Pulitzer. A história de um garoto que vive nos guetos de Nova York e que usa uma camiseta amarela para se comunicar dentro do quadrinho. Um elemento foi crucial para esse título ganhar destaque entre as artes sequenciais em 1895, a introdução de balões de fala para os personagens. Dutra (2002) observa que mesmo The Yellow Kid já houvesse introduzido o recurso do balão, pois o garoto amarelo se comunicava com as mensagens escritas na roupa amarela.

Podemos pontuar que as histórias em quadrinhos a partir do final do século XIX, tiveram impacto nos veículos de comunicação, em virtude da propagação de informações, ideologias e de valores na sociedade que cerca o jornal, ou durante a criação da própria HQ, o que as torna uma poderosa ferramenta para difundir informação.

Só para citar a sua importância no que diz respeito à propagação de idéias e valores, as HQs “ocidentais” foram proibidas durante a Segunda Guerra Mundial pelas potências do Eixo, como também pelos países do bloco socialista, no período da Guerra Fria. (Dutra, 2002)

Durante o período de guerras no início e na metade do século XX, foram apresentadas ao público inúmeras HQ com temáticas de super-heróis, como Capitão América ou Super Homem. Naquele período, com conflitos iminentes, a tensão na sociedade precisaria de uma válvula de escape. Os super-heróis seriam uma maneira fácil para passar ideias contra e a favor de determinadas nações e possíveis irrealidades pela oportunidade de se desenhar qualquer cenário do “real”.

Muitos desses títulos carregavam mensagens contra as forças inimigas da época, o que gerava uma massificação da propaganda armamentista. Para muitos críticos, o surgimento do Homem de Aço, em 1933, foi considerado o início dos Anos Dourados das HQ nos Estados Unidos, em virtude da quebra na bolsa de valores no ano de 1929, que provocou uma depressão econômica, falências, inúmeros prejuízos e até suicídios, o que afetou moralmente e psicologicamente a população. Nada melhor,

naquele contexto, do que super heróis para mudarem uma “realidade” negativa e distorcida.

Outro destaque que vai ao encontro dessa temática e do contexto de seu tempo, mas na contra mão dos norte-americanos, é *Mafalda*, do argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón, mais conhecido como Quino, isso em 1964. Esse quadrinho sul-americano retrata uma menina preocupada com a humanidade e os direitos humanos, uma história que em muitos momentos critica a sociedade e a realidade, ao invés de enaltecê-la. Dutra também lembra do cartum Graúna, criado por Henrique de Souza, Henfil. Graúna representa humor crítico e sátiras político-sociais nacionais durante o regime militar no Brasil.

A partir desse momento, os quadrinhos oferecem, além de entretenimento, histórias fictícias para incorporar uma linguagem que critica ou propaga mais reflexão sobre a sociedade. Essa linguagem está relacionada a como a sociedade está interligada às mídias, sua principal fonte de informação. Vivemos em uma sociedade midiaticizada com mediações diferentes entre as relações sociais, como observou Martín-Barbero em 1987, porém ele antecipou que seria necessário revisar suas ideias, com a incorporação da convivência e das relações cotidianas com ênfase na informação e na reflexão por meio delas. Laan Mendes de Barros sintetiza o conceito e a relação mútua entre midiaticização e mediação, abordando tanto aspectos da hermenêutica quanto a “estética da recepção¹”

Enquanto “midiaticização” vem sendo pensada como uma nova forma de sociabilidade, decorrente de uma lógica midiática, “mediação” traz já de algum tempo o sentido das interações sociais, que nos dias de hoje se dão essencialmente – mas não exclusivamente – por intermédio da mídia.(2012)

A interação social é um ponto fundamental no processo de produção e recepção de produtos midiáticos proposto por José Luiz Braga (2006), na medida em que as

¹ Referência a Maria Tereza Cruz (1986, p.57): Na qual ela define “estética da recepção” como a interação entre a obra literária e o leitor, gerando uma nova interpretação.

interações e produções de sentido não se esgotam no final da recepção, pois amplia-se a interpretação, tendo em vista que não há mais a visão de confronto entre a mídia e a sociedade.

Esses sistemas de circulação ampliam, no tempo e no espaço, os processos de produção de sentidos que extrapolam, assim, não só os limites das representações da mídia, mas também os movimentos restritos da recepção. A recepção passa a ser vista não mais como algo individual, mecânico e efêmero, mas como processo que se prolonga no tempo e se difunde no contexto sociocultural. A produção de sentidos se dá nas apropriações vivenciadas pelos receptores em seu lugar social, em interação com seus pares, marcada por experiências de interpretação, balizada por mediações socioculturais. (Barros, 2012)

Iberê Moreno Rosário e Barros (2015) pontuam os estudos de Jesús Martín-Barbero sobre a recepção na obra “Dos Meios às mediações”, sobre como os meios de comunicação influenciam na formação da sociedade, já que, agora, o receptor da mensagem a modifica e a transmite alterada por suas influências e referências, o que torna a mensagem uma concepção própria do indivíduo.

As mediações culturais da comunicação são a conexão que vai da mídia para o receptor, ou seja, as construções e interações culturais que formam o indivíduo, tornando-o um intérprete da mensagem e não simplesmente passivo [...]. Por sua vez, as mediações comunicacionais da cultura são entendidas como as alterações que a mídia traz para a interpretação da própria cultura. (Iberê, 2015)

Iberê também aponta para a importância da charge no seu campo histórico, assim como Dutra (2012). Mesmo que tenha traços de modificações em sua elaboração, são fatores que permeiam a própria obra.

A charge é histórica, uma vez que se relaciona com um fato histórico, mesmo que ela esteja permeada pelas mediações com as quais seus autores e seus leitores se relacionam com ela e, através dela e pela midiaticização da sociedade, ela tem um fundo factual. A deturpação do fato, que poderia ser uma propriedade negativa, acaba se tornando positiva, pois mostra uma leitura real

que foi feita naquele momento sobre aquele fato. Diferente de um registro descritivo ou laudatório, temos um registro emocional e afetivo daquela passagem do tempo.(Iberê, 2015)

Vemos que a arte sequencial tem impacto como uma ferramenta de reflexão, como distribuidora de informação e de manifestação cultural. Dessa forma, o jornalismo pode recorrer aos quadrinhos não só como uma vitrine para aumentar as vendas, ou apenas para chamar a atenção do leitor para consumir outros produtos em um jornal ou revista. Silva (2012) nos aponta, assumindo Beltrão (1976) como parâmetro, o diferencial de uma reportagem convencional para as JHQ e a credibilidade que há nela.

O diferencial da apuração do jornalismo convencional para o JHQ é assumir que a matéria seja apenas mais um prisma da realidade, reassumindo o chamado jornalismo interpretativo, e preocupar-se com a forma de produção da notícia, evitando descambar para a ficção e sim manter-se, o máximo possível, na esfera do real possível. (Silva ,2012)

2.2 Linguagem das JHQs

O principal exemplo que temos de autores que começaram a flertar com as HQ's para contar suas histórias de reportagem em quadrinhos é o maltês Joe Sacco, que em 1996 produziu a publicação *Palestina*. Mesmo que Sacco seja o vanguardista nessa modalidade de jornalismo, vale ressaltar o italiano radicado no Brasil, Angelo Agostini, um dos precursores da linguagem que mixa jornalismo e quadrinhos com a publicação, em 1862, de histórias com teor crítico à escravidão e à monarquia, durante o Brasil imperial.

Em *Palestina, Uma Nação Ocupada*, há a perspectiva do próprio Joe Sacco como repórter com suas vivências para elaborar uma matéria jornalística. Isso é o que mais chama a atenção para o quadrinho, pois nele vemos o repórter “dentro” da notícia, como um elemento novo. Coletando depoimento de pessoas comuns “dentro daquela realidade”, convivendo com elas e mostrando fatos que possivelmente não poderiam ser transmitidos com fotos, filmes ou até mesmo palavras. Para Gallas e Viveiros

(2009), o que mais caracteriza Joe Sacco é a aproximação do repórter com os personagens e os locais.

Estar no local onde acontecem as guerras e conflitos faz de Sacco um típico jornalista gonzo, conforme será melhor discutido a seguir. O autor prepara a reportagem baseado no que ouve, nas histórias de pessoas comuns que estão vivendo o fato. Mas o que mais o diferencia de qualquer outro repórter é que ele convive, estuda, viaja, colhe depoimentos mais profundos das pessoas, ao invés de somente reportar o que “aparentemente” está acontecendo naqueles locais, como faz um repórter de TV. (Gallas e Viveiros, 2009)

Nesse ponto, os desenhos ganham impacto significativo, pois há momentos que Joe Sacco passou em território de conflitos nos quais não era possível registrar os acontecimentos com câmeras ou gravadores, situações que limitam os recursos que uma reportagem convencional necessita. Já em uma reportagem em quadrinhos, os limites impostos pelas circunstâncias da reportagem são reduzidos pelo quadrinista, que irá trabalhar em conjunto com o repórter (como Sacco não sabe desenhar, um quadrinista é necessário), criando todos os fatos não registrados no papel a partir da memória, de relatos do repórter ou registros iconográficos. Há ocasiões nas quais o quadrinista-ilustrador pode acompanhar o repórter, como um fotógrafo, e agir como a memória fotográfica para retratar o máximo possível dos acontecimentos.

Dutra faz uma breve explicação para diferenciar o “Jornalismo em quadrinhos, de quadrinhos e com quadrinhos, para que não ocorram equívocos” (2002).

O primeiro termo evoca, essencialmente, a prática híbrida das linguagens jornalística e quadrinística. É obra baseada em processos de investigação jornalísticos, narrativas e técnicas dos quadrinhos para a apresentação de informações. Dessa forma, adaptações de reportagens que não foram especificamente pensadas para esse meio, como o uso de quadrinhos em infográficos, as charges, cartuns e tiras publicadas nos jornais não são JHQ. (Dutra, 2002)

Complementando com Rafael Baldo, Dutra ressalta a necessidade de três elementos para caracterizar uma JHQ:

Conter personagens reais em situações reais; ambientação histórica fiel; e poder seguir preceitos do Novo Jornalismo. Este último foi adotado pelo fato do principal expoente, ainda hoje, do JHQ, ser Joe Sacco, que se relaciona com diversos desses conceitos e é influência para o que está sendo experimentado e testado na área. (Dutra, 2002)

McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos* (1995), apresenta um aspecto de compreensão do mundo como um todo, mas que nós somente conseguimos captá-lo por meio de fragmentos, assim como nos quadrinhos, nos quais cada quadro representa uma ação e um movimento, e em que o próprio leitor tem que fazer a reflexão para de extrair o conteúdo, mesmo que esteja implícito pelas lacunas entre quadros. A própria lacuna é um gerador de reflexão, na medida em que o leitor necessita entender toda a sequência de quadro-a-quadro conforme os cinco temas propostos por McCloud - movimento, ação, tema, cena e non-sequitur. Cada quadro tem seu propósito, assim como cada elemento em uma matéria jornalística capta diversos cenários de um mesmo fato. Compilar todas as parte e juntá-las, McCloud chama de conclusão.

Nós percebemos o mundo como um todo através de experiências dos nossos sentidos. No entanto, nossos sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. Mesmo uma pessoa muito viajada só pode ver partes do mundo durante uma existência. Nossa percepção a “realidade” é um ato de fé baseado em meros fragmentos (McCloud, 1995)

A conclusão proposta por McCloud seria o ato final de interpretarmos um objeto. Com as referências individuais ao ler o título de uma reportagem já é possível tirar uma conclusão sobre o que será dito, assim como tiramos outra conclusão depois de verificarmos o conteúdo. Os quadrinhos estão tão próximos do jornalismo como a fotografia e os documentários.

“Nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público. O modo como o criador honra esse pacto depende de sua arte e habilidade.” (McCloud p.69)

3 - Planejamento do Produto Jornalístico

3.1 Formato e Gênero

O produto deste trabalho de conclusão e curso será um *site*, no formato de blog, com entrevistas estruturadas em perguntas e respostas ou pingue-pongue. A escolha desse gênero jornalístico foi pela proximidade entre leitor o entrevistado. Com entrevistas guiadas em modelos narrativos, as respostas serão de maior profundidade, tendo em vista que buscamos nesse produto o entendimento e o ponto de vista dos quadristas. Buscamos compreender suas escolhas de vida. O porque decidiram transmitir informação por desenhos, o que recai na escolha de jornalistas que optaram também por esse gênero.

A entrevista é vista como interação social na esfera social e precede aspectos psicológicos em determinadas situações: ao se entrevistar determinadas pessoas ou até mesmo personalidades é necessário uma preparação na produção da reportagem, assim como saber as situações em que o entrevistadas se encontra é imprescindível. Vemos que há um compromisso com a comunicação coletiva, do jornalista, para se manter um diálogo saudável e para valorizar o seu papel social, como pontua Cremilda Medina (1986):

O entrevistador tem de encarar o momento da entrevista como uma situação psicossocial, de complexidade indiscutível. Se for um iniciante sem preparo ou um prático profissional inconsciente da dimensão psicológica e social daquele encontro com a fonte da informação, as coisas acontecerão atabalhoadamente, com agressividade, imposição, autoritarismo. Se não houver consciência das etapas de observação mútua - namoro, busca da confiança recíproca, entrega - , a matéria resultará numa versão pobre do que teria sido uma entrevista (Medina, 1986. pág. 29)

A entrevista face a face cria um clima de intimidade com o entrevistado, gerando uma relação com a pessoa à frente, o que atrai o leitor que busca esse tipo e conteúdo. Esse gênero é mais recorrente em revista do que em jornais cotidianos, fugindo do formato informativo, mas sem perder seu teor como jornalismo principalmente, como

julga Nívea Rohling DA SILVA, 2007, pela continuidade no discurso, simulando uma conversa.

É muito presente a noção de que a interação que se estabelece no momento da entrevista face a face é apenas um procedimento (método) para que se escreva um texto em “formato” pingue-pongue (pergunta e resposta) ou uma reportagem/notícia que contenha no “corpo” do texto a “fala” do entrevistado, e não um gênero. Nessas esferas, prevalece uma concepção de continuidade, pois a interação direta com o entrevistado é um procedimento para se atingir um determinado fim (a materialidade do texto escrito). (DA Silva, 2007, pág.86)

O entrevistador e o entrevistado seguem uma linha de raciocínio que prende o leitor em seu discurso, com a aparência de uma conversa corriqueira. O jornalista passa essa informação, essa conversa, para o papel, o que poderia gerar uma perda de conteúdo ou da própria linguagem. Nesse sentido, a entrevista pingue-pongue ganha aspectos de verossimilhança com a realidade.

Uma vez que toda entrevista pingue-pongue é um discurso representado (citado) da entrevista face a face, pois o jornalista, ao reenunciar a entrevista face a face, cita e realiza um enquadramento da sua “fala” e da do entrevistado. Como a interlocução entre jornalista e entrevistado, na entrevista pingue-pongue, é uma reenunciação da entrevista face a face já ocorrida, já não se trata mais da mesma interação, pois, conforme Bakhtin (2003), o enunciado é irrepetível, podendo somente ser citado ou mencionado; nem do mesmo gênero, pois a reenunciação ocorre em outra situação social de interação. (DA Silva, 2007, pág 91)

A reprodução dos discursos do entrevistado é recuperada ao máximo com o gênero pingue-pongue pelo fato das conversas, falas, do entrevistado serem expostas por meio das “gravações ou anotações da entrevista face a face, esse enunciado é reenunciado como discurso citado em uma outra situação social de interação, com outros interlocutores” (DA Silva, 2007)

Para criar o *site* será utilizado um domínio livre no criador de *sites Wix*², assim não será necessário um financiamento para permanecer no ar, além de fornecerem modelos de *layouts* favoráveis e possibilidade de personalização com as artes que os quadrinistas forneceram. A base serão entrevistas em perguntas e respostas com uma introdução para apresentar o personagem da vez. Após a entrevista, ao final da página, será produzido um vídeo curto, de no máximo 3 minutos, com o quadrinista demonstrando seu trabalho com estilos e técnicas usadas por ele, intitulado “Traços”.

A arte da página de cada entrevista será preenchida com as obras já produzidas pelo quadrinheiro. Já a *homepage* terá uma arte padrão do próprio wix.

A escolha de um portal próprio se relaciona com o gênero de entrevista pingue-pongue, esse gênero se surgiu como uma forma diferente e mais literária para transmitir a informação. O *site* também segue essa linha. Com um nicho específico a ser explorados, o dos quadrinistas, um leque amplo, mas ao mesmo tempo restrito. Por se tratar de temas restritos e de busca de conhecimento que pode gerar uma entrevista longa, o gênero pingue-pongue como observa Da Silva (2007) mencionando Luiz Garcia:

Estilo pingue-pongue (perguntas e respostas em seqüência) é a fórmula que garante maior fidelidade ao pensamento do entrevistado e maior facilidade de leitura. Deve ser usado em todas as entrevistas longas – e mesmo, quando possível, em curtas (apud GARCIA, 1998, p. 44).

Outro ponto a levarmos em conta refere-se à restrição desse gênero, pois por se tratar e uma entrevista com foco em um personagem é possível que editores não usem a matéria por se tratar de páginas vermelhas entre o jornalismo cotidiano, como grifa Silva (2007) em Camilo Vannuchi.

[...] o que a entrevista vai virar. Entrevistamos gente para a seção de entrevista [chamamos de “páginas vermelhas” devido à cor das bordas], mas o diretor pode decidir no dia seguinte que não vai mais publicar aquele material. Ou que ele deverá ser resumido para ser publicado em apenas uma página em outro caderno. Ou que o repórter deverá transformar a entrevista em um texto corrido (apud VANNUCHI, 2006).

² Site para a criação e outros portais e site. Disponível em : <https://www.wix.com/>. Acesso em 28 Nov. 2018

Assim, optar por um *site* com domínio próprio é vantajoso por não haver risco de restrições por parte de terceiros para a divulgação do conteúdo, mesmo que futuramente haja outros participantes nesse projeto.

4 - Metodologia

4.1 Pré-Produção

A preparação para as entrevistas foi guiada por um roteiro de perguntas abertas e semi-abertas (utilizando os assuntos principais das HQs do autor). Iniciando com perguntas sobre a vida e sobre como o entrevistado passou do hobby de desenhar para uma profissão, para assim, durante a entrevista, entender os principais fatores que o levam a optar transmitir informação com quadrinhos.

O nome do *site* é uma referência à entrevista com o mangaká Takehiko Inoue, que na orelha do volume 9 de seu mangá *Vagabond*, conta, de maneira fantasiosa, a história real do samurai Miyamoto Musashi. Sua resposta foi o estopim para a criação do produto jornalístico aqui apresentado.

Outro dia, num bate papo, me perguntaram “Qual é sua motivação para desenhar mangá?”. Era até previsível que me fizessem uma pergunta desse tipo, mas acho que a resposta que eu dei não foi satisfatória nem para mim. Se me perguntassem “Por que você desenha?”, eu provavelmente teria respondido que isso faz parte da minha natureza. Mas, quanto a minha motivação, não sei se algum dia serei capaz de responder algo que me satisfaça. Expressar isso em palavras é impossível. (INOUE, Takehiko. 2016)

As HQs foram selecionadas com base no nível de profundidade e na relevância dos temas abordados por elas. Com referências a locais e obras reais, metáforas da própria vida dos autores e abordagens diferentes em diferentes HQ's.

Além de mostrar como o quadrinista pensa, é importante demonstrar como ele pratica seu trabalho, e para isso foram produzidos os vídeos “Traços” nos locais de trabalho dos quadrinistas. Isso ajuda o leitor a compreender melhor a produção desses artistas.

As gravações foram feitas uma câmera Canon T6, com lente 55mm, emprestada por Marcela Brigila Franco.

4.2 Produção: Entrevista com 3 quadrinistas

A primeira entrevista foi com Raphael Mortari, roteirista e ilustrador da HQ Supernada. O primeiro contato foi por meio da rede social Facebook, no dia 3 de setembro, pelo perfil da HQ na rede social. Foi me recomendado conversar com o Raphael pela própria rede no dia seguinte (04). A entrevista foi marcada para o dia 27 de setembro em sua casa, na região do Núcleo Residencial Presidente Geisel, às 20 horas, e conversamos durante uma hora e meia. Raphael Mortari foi escolhido pela sua HQ bastante crítica aos costumes consumistas, degenerativos e de alienação da sociedade, explicada por ele, durante a entrevista, como uma releitura do livro 1984, de George Orwell, com elementos de sua própria vida e de colegas com quem conviveu. Ao final da entrevista, Raphael cedeu uma cópia da HQ.

A segunda entrevista foi com o quadrinista Renato Quirino, artista da HQ Aokigahara. Renato foi indicado pelo seu amigo Raphael Mortari e o primeiro contato foi por meio da rede social Facebook, no dia 19 de outubro. Infelizmente, a entrevista com Renato foi por meio de e-mail em uma série de perguntas sobre sua vida, sobre como se tornou quadrinista e como foi desenhar uma floresta de outro país (com roteiro de André Turtelli Poles), na qual pessoas cometem suicídio. Essa entrevista fugiu da premissa original do produto, que previa entrevistas face a face, porém o tema é de relevância social e de utilidade pública, tanto para a população quanto para serviços de prevenção contra o suicídio. As imagens e fotos da entrevista foram cedidas pelo autor em um perfil específico para ser divulgado na Ccxp18 (Comic Con Experience 2018) que, segundo ele, estava consumindo todo seu tempo de trabalho e por isso ele só poderia ser entrevistado depois do dia 10 de Dezembro.

A terceira entrevista foi com Rafael Oliveira, um dos criadores do Selo Red Door de quadrinhos. O primeiro contato foi por e-mail, no dia 7 de Setembro, e em seu *site* traz detalhes sobre seus trabalhos e outras entrevistas concedidas por ele. Depois de morar 30 anos em Bauru, Rafael se mudou para se casar com sua esposa em Agudos

e portanto, a entrevista foi feita em sua nova casa, na cidade vizinha. Nesse dia foi necessária a ajuda do colega de curso Caique Resende Peruch, para me locomover até o local da entrevista e para ajudar na fotografia das gravações. A entrevista começou às 20 horas e terminou às 21 horas. Rafael produz diversos, títulos lançados desde 2013, e a produção dos títulos Red Doors volumes 1 e 2 foi desenvolvida de forma totalmente dependente dos outros quadrinistas: Bruno Mutt e Daniel Porto. A produção era feita de página em página, com a espera do outro quadrinista para dar continuidade à história. Rafael foi quem desenhou “O Começo”, a primeira página. Depois, Rafael produziu as HQ’s A Busca (2014), Momentos (2015), H-alt nº4 (2016), Clássicos Revisitados - Volume 4. História & Sci-Fi (2016) e Folklóricas 2 (2017). Entre elas há momentos da sua própria vida e sobre como cada escolha que fizemos terá suas consequências. Ao final da entrevista, Rafael me cedeu 4 títulos, entre eles 3 autorais (Esperança, A Busca e Momentos) e 1 como desenhista (Folklóricas #2).

4.3 Pós-Produção

Após a coleta das entrevistas, todos os áudios foram decupados e transcritos para os textos no formato pergunta e resposta, com o acréscimo de um texto introdutório sobre o tema abordado e sobre o quadrinista selecionado. Para a edição dos vídeos e áudios foi utilizado o programa Adobe Premiere. As trilhas sonoras do “Traços” são de domínios livres do canal do Youtube *NoCopyrightSounds*³. O site pode ser acessado pelo do link <https://finha90.wixsite.com/porquevoce desenha> .

5 - Considerações Finais

O Trabalho de Conclusão de Curso apresentado e defendido para graduação de Comunicação Social com Jornalismo foi produzido e pensado como um produto a ser alimentado ao longo do tempo com quadrinistas de outras regiões e cidades.

Como resultado dessa pesquisa nos cenários de quadrinhos, observamos como a HQ é considerada uma fonte de informação e divulgação das ideias daqueles que a

³ Canal de músicas livre de direitos autorais. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/NoCopyrightSounds>

produzem, demonstrando como um cartum pode conter referências histórias, momentos reais transparecidos em ilustrações e HQs e como o jornalismo pode utilizar essa ferramenta para atrair a atenção do público leitor, e também para divulgar informações que o jornalismo convencional não conseguiria por dificuldades técnicas, como nas coberturas feitas por Joe Sacco na Palestina, ou salientar informações como faz o jornalismo opinativo ao analisar a vida e as relações sócio-culturais de determinadas pessoas ou lugares.

Buscar quadrinistas para conversar sobre suas vidas e sobre como o hobby de desenhar se tornou profissão me permitiu exercitar a prática do jornalismo aprendido durante a graduação. Podemos destacar a condução de entrevistas, atividade jornalística difícil e necessária para produzir boas entrevistas no gênero pingue-pongue. O aprendizado teórico também foi enriquecido durante a produção do produto final, tanto o aqui exposto quanto na elaboração e produção das entrevistas.

Houve dificuldades principalmente na execução da entrevista a distância com Renato Quirino. Por fugir da premissa de conduzir as entrevistas face a face, suas respostas não puderam ser tão satisfatórias quanto as dos outros dois quadrinistas. Para contornar a situação foram utilizadas mais artes em sua matéria e o compartilhamento do documentário *Suicide Forest in Japan*¹, a Vice, pois não foram possíveis gravações para o “Traços”. Outro problema foi a locomoção para uma da entrevista, quando tive o auxílio de um colega para chegar ao local combinado e de outro, que me emprestou a câmera utilizado para a entrevista. Também foram encontrados problemas no domínio do *site*, pois é possível mantê-lo gratuitamente mas, para o domínio ter seu próprio título é necessário pagar uma mensalidade. Em decorrência o link para o *site* tem uma “marca d'água” do wix.

Este trabalho busca colaborar para a maior abrangência do jornalismo em quadrinhos ao disponibilizar leituras que aproximam o leitor de revistas, jornais e de quadrinistas de autores das HQs e de principalmente, JHQs. Com entrevistas que simulam conversas face a face e a divulgação parcial de suas principais obras, pode também contribuir para pesquisas antropológicas acerca das relações interpessoais que abrangem a mediações no âmbito da mídia e na população, perante as pautas

jornalísticas.

6 - Referências

BARROS, Laan Mendes de. Parte 1 - Mediação & midiatização: conexões epistemológicas Recepção, mediação e midiatização: conexões entre teorias europeias e latino-americanas. Disponível em : < <http://books.scielo.org/id/k64dr/pdf/mattos-9788523212056-05.pdf> >. Acesso em: 26 nov 2018

BELTRÃO, Luiz. Jornalismo Interpretativo: Filosofia e técnica. Porto Alegre: Sulina, 1976.

DA SILVA, Nívea Rohling. O gênero entrevista pingue-pongue: reenunciação, enquadramento e valoração do discurso do outro. Disponível em: < <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/90539/245444.pdf?sequence=1&isAllowed=y> > Acesso em: 26 nov 2018

DA SILVA, Viviane Ferreira. O Gênero Entrevista Pingue-Pongue Na Esfera Do Jornalismo Cultural. Disponível em: < <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/115845/000809682.pdf.jsessionid=89EF6996903B99F56486EDD2BADAE37F?sequence=1> > .Acesso em: 26 nov 2018

DUTRA, Joatan Preis. História & História em Quadrinhos A utilização das HQs como fonte histórica político-social. Disponível em: < http://mutacao.com.br/joatan/docs/200210--DUTRA_Joatan_Preis--bachelor_ufsc_thesis--historia_hq.pdf >. Acesso em : 26 nov 2018

GARCIA, Luiz. O Globo: manual de redação e estilo. 25. ed. São Paulo: Globo, 1998.

IBERÊ, Moreno Rosário e Barros. Uma Narrativa Midiatizada o cotidiano: As charges de Política Internacional de Angeli (2001 - 2012). Acesso em: < <http://tede.metodista.br/jspui/bitstream/tede/716/1/Ibere%20Moreno%20Rosario%20e%20Barros2.pdf> >. Acesso em: em: 26 nov 2018

MARTIN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron, 1995.

MEDINA, Cremilda. Entrevista: um diálogo possível. 1 ed. São Paulo: Ática, 1986.

SILVA, Vinícius Pedreira Barbosa da. As Histórias em Quadrinhos como Gênero Jornalístico Híbrido: o Jornalismo em Quadrinhos. Disponível em: <

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1834-1.pdf> >. Acesso em: 26 nov 2018

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

_____ Palestina: Faixa de Gaza. São Paulo: Conrad, 2001.

VANNUCHI, Camilo. Proibir alguém de se enamorar é crime. ISTOÉ. São Paulo: Três Editorial, n. 1930, 18 de out. 2006.