



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

RENATO DOMINGUES ZÁCCARO MACRI

**LINGUAGEM ICONOGRÁFICA E DOCUMENTÁRIO
EM *PALESTINA* – *UMA NAÇÃO OCUPADA***

Londrina
2012

RENATO DOMINGUES ZÁCCARO MACRI

**LINGUAGEM ICONOGRÁFICA E DOCUMENTÁRIO
EM *PALESTINA* – *UMA NAÇÃO OCUPADA***

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Rozinaldo Antonio Miani

Londrina
2012

**Catálogo elaborado pela Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central da
Universidade Estadual de Londrina.**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

M174L Macri, Renato Domingues Zaccaro.

Linguagem iconográfica e documentário em *Palestina – uma nação ocupada* / Renato Domingues Zaccaro Macri. – Londrina, 2012.
147 f. : il.

Orientador: Rozinaldo Antonio Miani.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação, Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2012.
Inclui bibliografia.

1. Sacco, Joe, 1960- – Teses. 2. Iconografia – Teses. 3. Histórias em quadrinhos – Teses. 4. Documentários (Quadrinhos) – Brasil – Teses. I. Miani, Rozinaldo Antonio. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação, Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 070.487

Renato Domingues Zaccaro Macri

Linguagem iconográfica e documentário em *Palestina – Uma Nação Ocupada*

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. Rozinaldo Antonio Miani (Orientador)
Universidade Estadual de Londrina



Prof. Dr. Miguel Luiz Contani
Universidade Estadual de Londrina



Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira
Universidade Estadual de Campinas

Londrina, 09 de maio de 2012.

A meus pais Domingos e Rosinha e irmão Ricardo pelo entusiasmo e motivações. À Ximena, por suas orações. Pelo amor e carinho deles, de hoje e de sempre.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela inspiração e pela força em todos os momentos.

Aos meus pais e irmão pelo amor e confiança.

À minha noiva Ximena, por motivar-me sempre.

Ao meu orientador e amigo, Prof. Rozinaldo Miani e esposa Adriana, por tanta paciência, zelo e atenção a mim dedicados.

Ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação / Mestrado em Comunicação Visual da Universidade Estadual de Londrina pela acolhida e ao ilustre coordenador do programa, Prof. Paulo César Boni, pelo incessante incentivo.

Ao corpo docente do Departamento de Design, em especial às coordenações e chefias.

À secretária Maria Lúcia C. Lemes, à minha ex-aluna Maristela Caires, aos meus colegas de turma e a todos que, de maneira direta ou indireta, contribuíram para a realização deste trabalho.

Que Deus os abençoe sempre!

Ore como se tudo dependesse de Deus. Trabalhe como se tudo dependesse de você!
(Pe. Ruffus Pereira)

MACRI, Renato D. Z. **Linguagem iconográfica e documentário em palestina – uma nação ocupada.** 2012. 147p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

RESUMO

Esta dissertação investiga como as linguagens iconográficas – em particular, as histórias em quadrinhos – podem operar na produção de documentários, tomando como referência a obra “Palestina – Uma Nação Ocupada” do jornalista maltês Joe Sacco. Em primeiro momento, apresenta-se um resumo de sua vida e obra para que se conheça um pouco das características particulares deste autor. Em seguida, a pesquisa procura, de maneira sucinta em seu levantamento teórico explicitar conceitos sobre Narrativas, Linguagens Iconográficas e Histórias em Quadrinhos. Apresenta também estudos sobre uma conceituação do que pode ser reconhecido jornalisticamente como Documentário. Por fim demonstra que, de acordo com a obra analisada, assim como a própria produção de Joe Sacco nela representada, existe a possibilidade da linguagem em quadrinhos abordar não apenas histórias de cunho humorístico ou ficcional, mas também de temas reais, com testemunhos e retratações de indivíduos e situações verídicos. Conclui que a obra “Palestina – Uma Nação Ocupada” pode ser considerada efetivamente um documentário em quadrinhos.

Palavras-chave: Linguagem iconográfica. História em quadrinhos. Documentários. Joe Sacco.

MACRI, Renato D. Z. **Iconographic language and documentary in palestine** - an occupied nation. 2012. 147p. Master's (dissertation in Communication) - State University of Londrina, Londrina, 2011.

ABSTRACT

This dissertation investigates how iconographic languages - in particular, the comics - can operate in documentary's productions, taking as reference the book "Palestine - An Occupied Nation" by Maltese journalist Joe Sacco. In the first instance, presents a summary of his life and work to know a little bit of the special characteristics of this author. Then, the research aims succinctly in his theoretical approach to explain concepts about narratives, iconographic languages and comics. It also studies a conceptualization of what can be recognized as a journalistic documentary. Finally show that, in accordance with the work analyzed, as well the own production of Joe Sacco represented at it, if there is the possibility of comic language to address not only stories or fictional humorous slant, but also real issues, with testimonials and retractions individuals and situations truthful. It concludes that the book "Palestine - An Occupied Nation" can effectively be considered a documentary comics.

Keywords: Language iconographic. Comics. Documentary. Joe Sacco.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Fala e narração do documentarista. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p.131 | 28 |
| Figura 2 – Planos em sequência. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 124 | 28 |
| Figura 3 - Tomadas e temporalidade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 111..... | 29 |
| Figura 4 – Acromia e qualidade dos traços. Joe Sacco – PALESTINA, 2004, p. 99 | 29 |
| Figura 5 – Closes. Joe Sacco. PALESTINA, 2004, p.126 | 30 |
| Figura 6 – Ângulos e expressividade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 49 | 31 |
| Figura 7 – Modo de paginação integrado ao desenho. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 74..... | 32 |
| Figura 8 - Balões: formas e natureza das falas. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 40 | 32 |
| Figura 9 – Grande quadro panorâmico geral. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 1 | 33 |
| Figura 10 – Integração iconografia e textualidade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 63 | 34 |
| Figura 11 – Representação figurativa. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 120 | 35 |
| Figura 12 – O som e o visual. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 90 | 36 |
| Figura 13 - Ausência de onomatopeias. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 132 | 36 |
| Figura 14 – Figurativo e abstrato. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 4 | 37 |
| Figura 15 – Representação do vivenciado. Joe Sacco – PALESTINA, 2004, p. 77 | 39 |
| Figura 16 – Iconografia e historicidade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 121 | 42 |
| Figura 17 – Narrativa. Joe Sacco. PALESTINA, 2004, p. 125..... | 44 |
| Figura 18 - Hqs: combinação entre textos e imagens. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 105..... | 55 |
| Figura 19 – Imagens sem textos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 113 | 55 |

| | |
|---|----|
| Figura 20 - Quadrinhos: Expressão e técnica. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 93 | 57 |
| Figura 21 – Cartunização de uma figura humana. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 115 | 58 |
| Figura 22 – Conclusão na HQ. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 108..... | 59 |
| Figura 23 - Aplicação de conclusão em quadrinhos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 51 | 60 |
| Figura 24 – Quadrinhos e sentido de leitura. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 124 | 61 |
| Figura 25 – Tempo nos quadrinhos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 112 | 63 |
| Figura 26 - A leitura e o tempo nos quadrinhos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 68 | 65 |
| Figura 27 - Tempo e sequências. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 69 | 66 |
| Figura 28 – O tempo e a percepção dos fatos na HQ. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 83..... | 68 |
| Figura 29 – Balões de fala - Joe Sacco. PALESTINA, 2004, p. 125 | 69 |
| Figura 30 – Simbologia e representações gráficas. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 107 | 70 |
| Figura 31 – Colisão de textos e imagens nas HQs. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 103..... | 72 |
| Figura 32 – Aplicação de cores - Joe Sacco. PALESTINA, 2004, Ilustração da capa | 74 |
| Figura 33 – Tons sépias e preto - Joe Sacco. PALESTINA, 2004, Ilustração da contra-capas | 74 |
| Figura 34 – Traços em preto e branco - Joe Sacco. PALESTINA, 2004, p. 50 | 75 |
| Figura 35 – Momentos retratados e enredo. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 124..... | 76 |
| Figura 36 – Exemplo de non sequitur. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 96..... | 77 |
| Figura 37 – Requadros. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 98..... | 79 |
| Figura 38 – Ângulos de visão plongé e contra plongé. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 100..... | 80 |
| Figura 39 - Sequências. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 65 | 81 |

| | |
|---|-----|
| Figura 40 – Planejamento da cena e desenho. Joe Sacco – PALESTINA, 2004, p. 44 | 82 |
| Figura 41 – Palavras. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 132 | 83 |
| Figura 42 – Fluxo e sentido de leitura. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p.37 | 84 |
| Figura 43 – Dinâmica da intensidade e da clareza. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 94..... | 85 |
| Figura 44 – Personalidade, distinção visual e expressividade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 76..... | 87 |
| Figura 45 – Linguagem e simbologia do corpo e da face. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 95..... | 89 |
| Figura 46 – Palavras e imagens em um quadrinho. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 117 | 90 |
| Figura 47 - Imagens e palavras em equilíbrio e harmonia. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 97 | 91 |
| Figura 48 - Formatação de textos em balões. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 93 | 93 |
| Figura 49 – Cena em Preto e branco. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 100 | 94 |
| Figura 50 - Tomada panorâmica. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 69..... | 95 |
| Figura 51 – Sequência em múltiplos quadrinhos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 123 | 96 |
| Figura 52 – Perspectiva - Joe Sacco. PALESTINA, 2004, p. 61 | 97 |
| Figura 53 – Plano de fundo e ambientação. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 48..... | 98 |
| Figura 54 – A temática e os traços de J. Sacco nas HQs. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 62..... | 100 |
| Figura 55 – Página de apresentação. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 1 | 101 |
| Figura 56 – Imagens e sequência fluindo. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 127 | 103 |
| Figura 57 – Imagem e contenção. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 128..... | 103 |
| Figura 58 – Superquadrinho e metanarração. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 136 | 105 |
| Figura 59 – Quadrinho de “The Spirit” / Will Eisner: Exemplo de criação para histórias de ficção | 108 |

| | | |
|--------------------|---|-----|
| Figura 60 - | Quadrinhos de “Maus” – Art Spiegelman..... | 108 |
| Figura 61 – | Quadrinhos e não-ficção. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 1 | 109 |
| Figura 62 – | Quadrinhos e documentário: questões sociais. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 13..... | 110 |
| Figura 63 – | Narrador inserido na obra. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 17 | 111 |
| Figura 64 – | O documentarista e questões éticas. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 39 | 112 |
| Figura 65 – | Questões políticas em documentários. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 40..... | 113 |
| Figura 66 – | Registro de vivência e comentários. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 5 | 115 |
| Figura 67 – | A relação documentarista / atores. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 11 | 116 |
| Figura 68 - | Cena do documentário fílmico “A marcha dos pinguins” de Luc Jacquet/2005..... | 118 |
| Figura 69 – | Imagem iconográfica e realidade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 128 | 119 |
| Figura 70 – | Voz-over do narrador. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 35..... | 120 |
| Figura 71 – | Desenho e expressão – representação do real. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 111 | 121 |
| Figura 72 – | Narrador e ator no documentário. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 73 | 122 |
| Figura 73 – | Continuidade. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 126..... | 123 |
| Figura 74 – | Montagem em sequência. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 33..... | 124 |
| Figura 75 – | Depoimentos dos atores sociais. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 83 | 125 |
| Figura 76 – | Desenhos e argumentos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 113 | 127 |
| Figura 77 - | Realidade em traços e testemunhos. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 132 | 128 |
| Figura 78 – | A voz do narrador / documentarista. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 76 | 131 |
| Figura 79 – | Narrativa iconográfica. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 121 | 132 |

| | |
|---|-----|
| Figura 80 – Estilo e figuras de linguagem. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 141 | 133 |
| Figura 81 - Memória e recuperação de informações. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 102..... | 133 |
| Figura 82 – Retórica textual e imagética. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 69 | 134 |
| Figura 83 - Histórias contidas na narrativa. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 129 | 135 |
| Figura 84 – Documentário e mundo histórico. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 20 | 138 |
| Figura 85 – Perfil coletivo do documentário. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 127 | 139 |
| Figura 86 – Representação do mundo histórico. Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 121 | 141 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|-----|
| Quadro 1 – Principais publicações de Joe Sacco | 21 |
| Quadro 2 – Duas ênfases no documentário..... | 140 |

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 16 |
| 2 JOE SACCO: biografia, produção e características | 20 |
| 2.1 BIOGRAFIA DO AUTOR..... | 20 |
| 2.2 PRODUÇÃO JORNALÍSTICA – BIBLIOGRAFIA DO AUTOR | 21 |
| 2.3 JOE SACCO – CARACTERÍSTICAS AUTORAIS..... | 22 |
| 2.3.1 O Autor fala um Pouco de Si | 22 |
| 2.3.2 A Poética em Joe Sacco..... | 25 |
| 2.4 A FIGURA DO NARRADOR..... | 38 |
| 2.5 A NARRATIVA NA LINGUAGEM ICONOGRÁFICA..... | 45 |
| 3 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS | 48 |
| 3.1 UM POUCO DA HISTÓRIA GERAL DAS HQS | 48 |
| 3.1.1 As HQs no Brasil | 51 |
| 3.2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS | 53 |
| 3.2.1 Quadrinhos: Uma Relação Entre Textos e Imagens..... | 53 |
| 3.2.2 Imagens e Sequências | 56 |
| 3.2.3 A Questão do Tempo | 62 |
| 3.2.3.1 Timing..... | 62 |
| 3.2.3.2 Enquadrando o tempo | 65 |
| 3.2.4 A Questão do Movimento | 67 |
| 3.2.5 A Questão do Som | 68 |
| 3.2.6 Linhas e Traços | 69 |
| 3.2.7 Figuras e Palavras | 71 |
| 3.2.8 Cores..... | 73 |
| 3.2.9 Cinco Escolhas para Clareza | 75 |
| 3.2.9.1 Escolha do momento..... | 75 |
| 3.2.9.2 Escolha do enquadramento..... | 77 |
| 3.2.9.2.1 <i>Definição para enquadramento</i> | 77 |
| 3.2.9.2.2 <i>A questão do quadrinho</i> | 80 |
| 3.2.9.3 Escolha das imagens | 81 |
| 3.2.9.4 Escolha das palavras | 82 |
| 3.2.9.5 Escolha do fluxo | 83 |

| | |
|---|------------|
| 3.2.10 Intensidade..... | 84 |
| 3.2.11 Construção de Personagens | 86 |
| 3.2.12 Texto e Imagem..... | 89 |
| 3.2.13 Balões de Fala | 91 |
| 3.2.14 Efeitos Sonoros | 93 |
| 3.2.15 Pontos de Vista e Perspectiva..... | 94 |
| 3.2.16 Outras Observações Importantes..... | 98 |
| 3.2.17 Paginação | 100 |
| 3.2.17.1 Página de apresentação..... | 100 |
| 3.2.17.2 A Página como metaquadrinho..... | 102 |
| 3.2.17.3 O superquadrinho como página | 103 |
| 4 “PALESTINA – UMA NAÇÃO OCUPADA” E DOCUMENTÁRIO | 106 |
| 4.1 FICÇÃO E NÃO-FICÇÃO..... | 107 |
| 4.2 A IDEIA DE REPRESENTAÇÃO | 110 |
| 4.3 A QUESTÃO DA ÉTICA..... | 111 |
| 4.4 AS PESSOAS DE UM DOCUMENTÁRIO | 113 |
| 4.4.1 Eu Falo Deles para Você..... | 113 |
| 4.4.2 Ele Fala Deles (ou de algo) para Nós..... | 115 |
| 4.4.3 Eu Falo (ou nós falamos) de Nós para Você | 116 |
| 4.5 PROCURANDO-SE UMA DEFINIÇÃO PARA DOCUMENTÁRIO | 117 |
| 4.5.1 Realidade Reproduzida ou Representada..... | 117 |
| 4.5.2 Uma Classificação Preliminar para Documentários..... | 119 |
| 4.6 OS MODOS DE UM DOCUMENTÁRIO | 125 |
| 4.7 A VOZ NO DOCUMENTÁRIO..... | 130 |
| 4.7.1 O Documentário e a Voz do Orador | 131 |
| 4.8 DO QUE TRATAM OS DOCUMENTÁRIOS..... | 134 |
| 4.8.1 O Triângulo da Comunicação | 134 |
| 4.8.2 Acontecimentos Concretos e Conceitos Abstratos | 135 |
| 4.8.3 O Desafio da Persuasão | 136 |
| 4.8.4 O Poder da Metáfora | 137 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 142 |
| REFERÊNCIAS..... | 146 |

1 INTRODUÇÃO

Tomando como base o livro “Palestina – Uma Nação Ocupada”, a presente dissertação traz um estudo sobre a natureza documentarística da produção iconográfica do jornalista maltês Joe Sacco. Investiga-se, em um primeiro momento, a sua obra enquanto “história em quadrinhos” para, em seguida, reconhecê-la, através de uma caracterização fundamentada por autores específicos, como um documentário.

Sob a ótica da comunicação visual, busca-se aqui, a partir dos procedimentos analíticos realizados, propor uma caracterização para “documentário em quadrinhos”, detectando e apontando as qualidades distintivas deste domínio. A intenção é que este estudo sirva como ferramenta no auxílio à criação e à análise de outras produções em quadrinhos, mais precisamente de natureza jornalística.

A carga histórica, a credibilidade da representação do real nas linguagens iconográficas (em particular na forma de quadrinhos), assim como a presença do ficcional como elemento simbólico no apoio às narrativas documentais não são temas de estudos científicos recentes, tão pouco restritos a alguns pesquisadores esporádicos. Lesnovski (2006) traz também em sua dissertação de mestrado algumas observações a respeito. Procurando investigar as funções das imagens fictícias e da poética na produção documental, questiona, dentre outros, a denotatividade fotográfica - ou fílmica - frente às representações simbólicas na propagação do real. Ela inicialmente propõe:

[...] A proposta, em seguida, foi a de encontrar, no documentário, a imagem de uma maçã que não signifique, pura e simplesmente, *maçã*, mas que, através de recursos visuais e associativos, lançasse processos significativos diversos. Em princípio, a dificuldade dessa abordagem consiste em pensar um tipo de imagem que parece fugir ao que se espera de uma imagem documental. (LESNOVSKI, 2006, p. 14)

E em seguida pergunta:

“Como conceber a subversão da aparência do objeto, a metáfora e um tipo de comunicação mais próximo da arte em um campo tão marcado por um tom de seriedade que confere à imagem a intensidade de uma linha que, em geral sem que nos questionemos, aponta para fora e nos direciona os olhos ao mundo, abrindo mão de sua expressão como signo para cumprir, fundamentalmente, o papel de ponte, seta apontada para o extra-fílmico? (LESNOVSKI, 2006, p. 14)

Compartilhando com Lesnovski na inquietude de se reconhecer a relatividade do denotativo imagético na representação do verdadeiro, esta pesquisa chama a atenção para o papel diferenciado das narrativas iconográficas, particularmente das histórias em quadrinhos no meio jornalístico. Defende a grafia do jornalista Joe Sacco como uma forma válida e diferenciada de produção documentarística, cuja combinação de textos e imagens (desenhos) publicizados em uma mídia impressa (livro) geram um produto de comunicação social de notória credibilidade e persuasão.

O autor da presente dissertação possui formação acadêmica em Design Gráfico e Artes Visuais e realiza pesquisas em relação às dimensões comunicacionais das imagens de natureza iconográfica. Em dado momento, ao deparar-se com a produção de Joe Sacco, percebeu que, embora fosse classificada como “histórias em quadrinhos”, esta tinha todos os atributos que a caracterizavam como uma obra jornalística de natureza documental. Esta breve observação abriu margem para algumas indagações posteriores, que foram ganhando consistência para novas e mais aprofundadas investigações científicas, ao ponto de motivá-lo a convertê-las em um projeto de pesquisa a altura de um mestrado.

O Design Gráfico – atividade que contempla produções imagéticas orientadas à comunicação visual – prescinde de conhecimentos teóricos e práticos para sua efetivação. Os projetos gerados suplantam a esfera da experiência artística (estética). Os elementos visuais trabalhados em uma composição ganham, portanto, funções aditivas, de destinação mais informativa, comunicacional, testemunhal e discursiva. Um dos campos estudados pelo Design Gráfico é o das Histórias em Quadrinhos, uma vez que, dentre tantas aplicações, manifestam a propriedade de poder otimizar a comunicação visual quando aplicadas em um produto gráfico.

Daí o entusiasmo de trazer às luzes da ciência a maneira – ou ao menos suas principais premissas – com que Joe Sacco consegue valer-se de traços e desenhos de base tradicional (traços à mão) para produzir uma obra jornalística mundialmente reconhecida e premiada. Tomando-se como referência a sua obra “Palestina – Uma Nação Ocupada”, pergunta-se então quais elementos que a caracterizariam como “linguagem iconográfica” (mais especificamente como arte sequencial sob forma de quadrinhos) e também como “documentário”?

Diante dos desafios suscitados por tal questionamento é que fora definido o cerne deste texto, cuja estrutura propiciou conduzir uma investigação

científica e uma reflexão em relação ao trabalho diferenciado de Joe Sacco, entendendo-o como um complexo que abrange uma dimensão gráfica e comunicacional de textos e desenhos que interessa não somente ao Design Gráfico mas também à Comunicação Visual como um todo.

O referencial teórico contemplado nesta dissertação é praticamente constituído de pesquisas bibliográficas em livros e outros trabalhos científicos publicados, como também de acessos a ambientes virtuais (internet) na condição complementar. A investigação empírica conduzida vale-se dos apontamentos qualitativos colhidos nas referências bibliográficas e os utiliza nas abordagens analíticas do livro “Palestina – Uma Nação Ocupada” de Joe Sacco, verificando a presença e a intensidade destes na referida obra e observando de que forma vão efetivamente se materializando. Portanto, o objetivo geral deste trabalho é investigar e descrever a forma da escrita iconográfica jornalística de Joe Sacco para demonstrar, quais atributos identificam e classificam seu trabalho como “documentário em quadrinhos”.

Propõe-se, então, uma metodologia para a condução deste trabalho de pesquisa: parte-se de estudos teóricos sobre Histórias em Quadrinhos, Narrativas e Documentários. Tais informações construirão os pontos-chave para a investigação proposta a fim de se constatar a hipótese de como tal produção pode ser definida como “História em Quadrinhos” e como “Produção Documentarística” concomitantemente. Como forma de ratificar o referencial teórico, imagens digitalizadas (*scannings*) do livro “Palestina – Uma Nação Ocupada”, vão ilustrando e complementando as informações ao longo do texto.

Desta forma, a presente pesquisa irá apontar as características essenciais de um documentário em quadrinhos, sua relação com o mundo histórico, com a produção autoral e com a qualidade da retórica nele implícita, compreendendo-o, de forma mais específica nesta linguagem.

Parte-se do pressuposto de que, capaz de estabelecer com o leitor um diálogo aberto e retórico, a notória credibilidade jornalística de Joe Sacco sustenta-se tanto na sua argumentação verbal quanto na demonstração imagética das situações por ele vivenciadas. A sua síntese formal (abstração dos traços) não se apoia em minimalismos evasivos (mera simplificação das formas) mas visa ser um potencializador discursivo, já que Sacco retrata a essencialidade de cada personagem e a revela para o leitor. Ao se interessar pelas causas palestinas, Sacco

sustenta sua ação persuasiva na representação da realidade, e de forma não fantástica mas realista, traz aos leitores a oportunidade de apreenderem mais sobre o assunto.

Em relação à sua organização, a presente dissertação está estruturada em quatro capítulos, incluindo esta introdução. O segundo capítulo apresenta o jornalista Joe Sacco, uma síntese de sua biografia e bibliografia e algumas de suas principais características poéticas. Também versa sobre narrativas e historicidade correlacionando-as com o seu trabalho. O terceiro capítulo investiga a linguagem das HQs: breve histórico e seus princípios sintáticos mais relevantes. Estes pontos são ilustrados com quadrinhos de Sacco, ratificando-se com eles a teoria estudada. O quarto capítulo conceitua e classifica documentários e procura detectar também na obra “Palestina – Uma Nação Ocupada” as características deste domínio. A conclusão deste trabalho apresenta e comenta os resultados obtidos.

2 JOE SACCO: BIOGRAFIA, PRODUÇÃO E CARACTERÍSTICAS

2.1 BIOGRAFIA DO AUTOR

Joe Sacco nasceu em Malta em 1960, mas passou grande parte de sua infância na Austrália e a adolescência nos Estados Unidos. Ainda criança costumava desenhar em companhia de sua irmã. Em 1981 graduou-se em jornalismo pela Universidade do Oregon (EUA) e dois anos depois voltou para Malta, onde publicou seus primeiros desenhos. Posteriormente se estabeleceu em Portland (EUA), onde, em parceria com um amigo co-editava e co-publicava uma revista mensal de desenhos em quadrinhos intitulada “Portland Permanent Press”. Em 1986 mudou-se para Los Angeles. Lá tornou-se colaborador da Editora Fantagraphics Books, participando de uma antologia chamada “Centrifugal Bubble Puppy” que, além de seus quadrinhos, recebia trabalhos de J.R. Williams e Lloyd Dangle, importantes quadrinhistas contemporâneos.

A partir de 1988 se dedicou a viajar pelo mundo, logo publicando seu primeiro livro autônomo de quadrinhos, o “Yahoo”, que abordava diversos temas. A própria Fantagraphics chegou a publicar 06 destes volumes. A partir destes trabalhos, Sacco publicou “Notas de um Derrotista”, uma HQ de cunho autobiográfico. Entre o final de 1991 e o início de 1992 Joe Sacco viajou para Israel passando dois meses por lá. Neste período visitou também a Palestina, realizando entrevistas e colhendo informações. De 1993 até 1995 trabalhou nos livros “Palestina – Uma Nação Ocupada” e “Palestina – Na Faixa de Gaza”, onde passou para o papel suas próprias experiências nos territórios ocupados. Em 1996, Sacco foi contemplado com o *American Book Awards*, prêmio de literatura oferecido às melhores publicações norte-americanas de cada ano em função da sua obra “Palestina”.

Em seguida, publicou na revista “Zero Zero” a história “Natal em Karadzic” que está também na coletânea “Comic Book: o novo quadrinho Norte-Americano”, lançada pela Conrad Livros. Também publicou pela Drawn & Quaterly o livro “Soba”. Estes dois livros baseiam-se nas suas experiências na Bósnia entre 1995 e 1996.

Em 2000 publicou “Área de Segurança: Gorazde”, sobre a guerra civil na Bósnia Oriental, e foi premiado pela *Fundação Guggenheim*. Em 2003,

continuando o trabalho anterior publicou “O Mediador” novamente centrado no conflito da antiga Iugoslávia. Atualmente reside em Portland (EUA), ainda concede muitas entrevistas e participa de vários eventos jornalísticos e referentes a quadrinhos no mundo todo.

2.2 PRODUÇÃO JORNALÍSTICA – BIBLIOGRAFIA DO AUTOR

A seguir apresenta-se uma cronologia com as principais contribuições editoriais de Joe Sacco, resumidas em um quadro:

Quadro 1 - Principais publicações de Joe Sacco

| ANO | TÍTULO | EDITORA / PUBLICAÇÃO |
|---------|---|---|
| 1988-92 | “Yahoo” | Fantagraphics Books |
| 1993-95 | “Palestina” | Fantagraphics Books |
| 1994 | “Spotlight on the Genius that is Joe Sacco” | Fantagraphics Books |
| 1997 | “Natal com Karadzic” | Revista Zero Zero pela Fantagraphics (2005) |
| 1997 | “War Junkie” | Fantagraphics Books |
| 1998 | “Soba” | “Histórias da Bósnia” (2005) |
| 1998 | “Stones” | Revista Zero Zero pela Fantagraphics (2005) |
| 2000 | “Área de Segurança: Gorazde” | Fantagraphics Books |
| 2003: | “O Mediador: Uma História de Sarajevo” | Fantagraphics Books |
| 2003: | “Notas de um Derrotista” | Fantagraphics Books |
| 2005 | “War's End: Profiles from Bosnia 1995-96” | Drawn and Quarterly |
| 2006 | “But I like it” | Fantagraphics Books |
| 2010 | “Notas sobre Gaza” | Fantagraphics Books |

Fonte: Própria

Vários títulos foram publicados também pela Conrad Editora aqui no Brasil, dentre os quais 'Palestina', “ Uma História de Sarajevo”, “Notas de um Derrotista” e “Área de Segurança: Gorazde”.

2.3 JOE SACCO - CARACTERÍSTICAS AUTORAIS

2.3.1 O Autor Fala um Pouco de Si

Considerado pai do gênero “Jornalismo em quadrinhos” e se declarando autor desta nomenclatura, Joe Sacco combina a reportagem tradicional às possibilidades das imagens com palavras. Para uma breve definição de seu trabalho vale-se, nesta dissertação, de trechos transcritos de entrevistas que concedeu aos sites: www.omelete.com.br e www.observatoriodaimprensa.com.br. Segundo o repórter Érico de Assis, do site “omelete”, de junho de 2011, “Sacco não é um repórter qualquer: já foi a zonas de conflito, como a Palestina e a Bósnia, para mostrar com investigação apurada como é viver em guerra. Também não é qualquer quadrinista: ele é extremamente detalhista nas ilustrações, buscando reproduzir rostos, cenários, armas e os constantes buracos deixados por granadas, balas e minas terrestres, fazendo o leitor acompanhá-lo nas suas andanças por casas e cidades devastadas.”

Na época desta entrevista, ou seja, em julho de 2011, Joe Sacco esteve visitando o Brasil, convidado a participar da FLIP (Festa Literária Internacional de Paraty). Na entrevista transcrita a seguir¹ o repórter Érico Assis lhe propõe: “... o *jornalismo em quadrinhos parece estar em algum ponto entre o jornalismo tradicional e as reconstituições de fatos na TV ou no cinema - já que você apresenta sua interpretação dos fatos não apenas com palavras, mas também com desenhos*. E pergunta em seguida: *Você tem alguma regra própria quanto a como manter o aspecto factual do seu trabalho?*”

Joe Sacco então responde:

Você tem razão ao dizer que meu trabalho é uma interpretação. Na verdade, acredito que qualquer mídia, incluindo a escrita e a fotografia, envolve interpretação, mas desenhar é algo particularmente subjetivo porque o artista tem que agregar diversos componentes para chegar ao retrato completo. Tento ser o mais fiel possível à situação ou à cena. No caso de fatos que aconteceram no passado, tento andar pelo mesmo lugar onde aquilo aconteceu. Pude fazer isso na Bósnia e também em Gaza. Muitas cenas em Notas Sobre Gaza, por exemplo, acontecem numa escola em Rafah. Essa escola ainda existe, então pude tirar várias fotos. Também entreguei

1 Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/joe-sacco-entrevista/>

cópias de um mapa esquematizado do pátio da escola, para que as pessoas que entrevistei pudessem marcar onde ficavam determinados elementos - como jipes, arame farpado, soldados. Montar uma interpretação como essa nunca vai sair perfeito, mas minha interpretação é bem informada, baseada em entrevistas e pesquisa. Não vem do nada (SACCO, 2011).

Na mesma entrevista, Assis também pergunta sobre a eficiência do Jornalismo em quadrinhos em relação ao formato de reportagem tradicional. Joe Sacco afirma que:

Quanto à força do jornalismo em quadrinhos, diria que a característica primária é a possibilidade que ele dá ao leitor de ver-se imediatamente transportado para um período ou local diferente. As imagens múltiplas dão pistas visuais constantes - informações sobre a paisagem, a arquitetura - que entram no subconsciente do leitor. Pelo menos essa é a minha teoria (SACCO, 2011).

Assis observa que Joe Sacco seria brilhantemente capaz de reportar fatos históricos somente com a palavra escrita ou atuar em outras mídias, porém o faz utilizando uma mídia tradicional (livro) para dar uma camada de respeito maior entre o público em geral, como o fez nas suas descobertas em “Notas Sobre Gaza”, por exemplo. Para completar, Assis comenta a Sacco que seus quadrinhos são muito detalhados e pelo que se sabe ele leva até anos para finalizar um álbum. E conclui perguntando, enfim, por que fazer tudo isso em quadrinhos. Sacco responde:

Por que os quadrinhos? Porque é o que eu faço. Estudei jornalismo mas não consegui achar trabalho como redator, como planejava. Acabei voltando para os quadrinhos e, para o bem ou para o mal, acabou virando meu meio. É óbvio que você tenta aproveitar o que há de melhor no seu meio, mesmo conhecendo suas limitações. É óbvio que você pode levar anos para escrever e desenhar um livro de alguma substância, e às vezes é frustrante para o jornalista dentro de mim que queria estar lá em campo conversando com gente e observando as coisas. Mas são ossos do ofício.

Percebo que foi um esforço tremendo para subir a ladeira até ser levado a sério, mas aos poucos as pessoas aceitaram. Os quadrinhos são uma mídia muito visceral. O leitor é colocado na cena. Também parece muito fácil, e o leitor pode ser seduzido a achar que será uma leitura tranquila. Mas você pode tocar em questões profundas com quadrinhos, assim como comunicar informações bem complicadas, e nesse sentido os quadrinhos ainda são subversivos. Como um lobo em pele de cordeiro (SACCO, 2011).

Em outra entrevista, desta vez à Raquel Cozer, na seção “Notícias em HQ” publicada no site “Observatório da imprensa” em 28 de Setembro de 2010 / Edição 609², Joe Sacco falou sobre suas constatações colhidas nas investigações jornalísticas relatadas na obra “Notas sobre Gaza”, livro em quadrinhos que trata de dois massacres ocorridos naquela região, mais especificamente nas cidades de Khan Younis e Rafah, em 3 e 12 de novembro de 1956, quando foram mortos, a tiros, respectivamente, 275 e 111 civis palestinos.

Dentre outras questões mais específicas de suas abordagens como repórter, Raquel pergunta a Sacco sobre este trabalho de recuperação histórica e de levantamento de dados do passado, mas observa que o momento atual também vive sob sua análise, como por exemplo, o registro, no mesmo livro, das demolições de casas palestinas próximo à fronteira por forças israelenses. Sacco então comenta:

Bem, não podia deixar de fora o que estava vendo porque, em última instância, eu estava lá e vi tudo. Alguém tinha que registrar aquilo de alguma maneira. As demolições agora também fazem parte da história (SACCO, 2010).

Em uma outra questão, Raquel o interpela sobre a ilustração de massacres, percebendo que em seus desenhos, embora geralmente muito realistas, havia uma certa preocupação em se evitar, de maneira denotativa, retratar a morbidez produzida naquelas situações. Esta observação implica diretamente não apenas no campo da poética de Joe Sacco, mas também na própria forma de se aceitar no universo jornalístico – inclusive de acordo com as proposições de Bill Nichols (2007) em relação ao ficcional no documentário – imagens que retratem uma realidade e que sejam portadoras de uma argumentação convincente mas sem apelarem para denotações imagéticas. Sacco responde:

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

² Disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/noticias-em-hq>

Raquel, em seguida, frisa o interesse de Joe Sacco pela Palestina, cita uma obra anterior, “Palestina - Uma não ocupada” - e lhe pergunta se foi desta experiência que veio a ideia de se fazer jornalismo em quadrinhos. Sacco diz:

J.S. – Bem, Palestina foi o primeiro exemplo disso. Não estava pensando em criar uma nova... forma de arte ou seja o que for. Não foi uma decisão consciente, foi meio orgânico. Pensei: vou viver essas experiências, falar com as pessoas, anotar e colocar isso junto. É claro, eu tinha o *background* jornalístico e isso teve impacto no formato que a coisa tomou, mas só depois comecei a pensar mais claramente no que estava fazendo. Foi na história sobre a Bósnia (Gorazde) que comecei a pensar conscientemente em jornalismo em quadrinhos (SACCO, 2010).

Raquel vai finalizando a entrevista perguntando-lhe sobre suas influências e referências, enquanto quadrinhista e jornalista. Joe Sacco declara:

Provavelmente, minha maior influência foi Robert Crumb. Meu desenho era meio parecido com o dele e, a certa altura, achei que devia desenhar de maneira mais realista. Não sei, nunca estudei arte, só tentei tornar mais realista. Meus desenhos sempre serão cartuns porque foi como comecei. Não consigo desenhar melhor do que desenho e está bem assim, acho que está realista o suficiente (SACCO, 2010).

2.3.2 A Poética em Joe Sacco

Todo aquele que se propõe à comunicar ou a expressar alguma coisa a alguém, precisa valer-se de uma linguagem. Joe Sacco, no caso, emprega a linguagem iconográfica dos quadrinhos como a sua maneira mais recorrente de levar toda a mensagem que deseja a seu público. Enriquecida com inserções de textos, a iconografia de Joe Sacco enquadra as imagens tradicionais como elementos chave válidos para construir um sistema imago-textual voltado e habilitado à comunicação visual. Na obra de Sacco (textos e imagens) podem ser observados alguns requintes linguísticos utilizados por ele para provocar no leitor uma compreensão mais completa e pregnante de suas mensagens. Um deles é a de valer-se da “função poética” para potencializar a sua comunicação. Os autores a seguir sugerem conceitos para esta função, que pode ser amplamente notada nas obras de Sacco. Sobre a função poética, Chalhub (2003) comenta:

Sabemos que uma das atualizações discursivas da linguagem é a sua configuração poética, quando o fator predominante é a mensagem, com um modo muito peculiar demonstrar-se. O que primeiramente se mostra, podemos dizer assim, é a realidade da palavra no que ela tem de concreto. (CHALHUB, 2003, p.32)

Vilarinho (2012), em relação à função poética da linguagem sustenta o seguinte ponto de vista:

A linguagem exerce função poética quando valoriza o texto na sua elaboração, ou seja, quando o autor faz uso de combinação de palavras, figuras de linguagem (metáfora, antítese, hipérbole, aliteração, etc.), exploração dos sentidos e sentimentos, expressão do chamado eu-lírico, dentre outros. (VILARINHO, 2012)

Para ela, esta função é mais frequente em textos literários, especialmente nos poemas que enfatizam a subjetividade. No entanto, pode-se encontrar esse tipo de função em anúncios publicitários, na prosa e geralmente aliada a outros tipos de funções de linguagem. Ela salienta também que na função poética é comum encontramos, por exemplo, conotações (sentidos figurados) mais do que denotações (sentidos literais). Já Cabral (2012) nota que há função poética quando:

[...] a mensagem é elaborada de forma inovadora e imprevista, utilizando combinações sonoras ou rítmicas, jogos de imagem ou de ideias, temos a manifestação da função poética da linguagem. Essa função é capaz de despertar no leitor prazer estético e surpresa. É explorado na poesia e em textos publicitários. (CABRAL, 2012)

Como visto, são vários os recursos que caracterizam a função poética em uma linguagem e esta complexidade pode compor o que Pignatari (2004) classifica como “Semiótica Poética”. Dentro deste campo, o autor tece sua explanação esclarecendo que:

Dois são os processos de associação ou organização das coisas: por contiguidade (proximidade) e por similaridade (semelhança). Esses dois processos formam dois eixos: um é o eixo de seleção (por similaridade), chamado paradigma ou eixo paradigmático; o outro é o eixo de combinação (por contiguidade), chamado sintagma ou eixo sintagmático. (PIGNATARI, 2004, p. 14)

Na iconografia das Hqs de Joe Sacco, a interação formal dos desenhos com seu referente concreto é estipulada por uma relação de similaridade.

As caracterizações faciais dos indivíduos, as roupas, os locais, enfim todos os desenhos cartunizados se apoiam, portanto, em uma situação icônica e paradigmática. A sistematização destes elementos, por sua vez constrói o que Pignatari (2004) define como sintagma, ou seja, uma estrutura compositiva de natureza primordialmente simbólica.

Pignatari (2004) informa que para o linguista Jakobson, duas são as chamadas figuras de retórica que predominam nessa estruturação: a metonímia e a metáfora. E observa: Metonímia = tomar a parte pelo todo prevalece no sintagma; Metáfora = relação de semelhança entre duas coisas designadas pela palavra ou conjunto de palavras prevalece no paradigma (PIGNATARI, 2004, p.15).

Enfim, no livro “Palestina – Uma Nação Ocupada” é frequente o uso de metáforas visuais, metonímias, conotações, denotatividades, entre outros recursos poéticos. O conteúdo dessa dissertação trará algumas inferências em relação à poética de Joe Sacco e comentará brevemente como tal função é explorada por ele.

De imediato, já podemos apresentar algumas características poéticas mais gerais encontradas no livro “Palestina - Uma Nação Ocupada”. As observações a seguir foram construídas com base na bibliografia consultada a respeito de Linguagens Iconográficas, de Histórias em Quadrinhos e nas subsequentes constatações na referida obra e tem por finalidade auxiliar na compreensão do modo com que Joe Sacco constrói sua discursividade.

Focando na narrativa, o documentário em quadrinhos “Palestina” (obra subdividida em dois volumes “Uma Nação Ocupada” e “Na Faixa de Gaza”), assim como quase que todas as suas obras, traz Joe Sacco não apenas como narrador, mas também como ator nas cenas retratadas.

Nas cenas desenhadas que correspondem ao momento narrado, Sacco muitas vezes se autorretrata, recurso importantíssimo para testemunhar ao leitor que ele mesmo estivera lá, convivendo e interagindo com as pessoas. Ao mesmo tempo, também se coloca como um narrador, comentando os fatos retratados na época. Os balões retangulares, de certa maneira portam um metatexto: é a voz do narrador Joe Sacco grafada em prol de sua discursividade, de sua visão de mundo, das explicações e esclarecimentos necessários ao leitor para a complementaridade de sua reportagem.

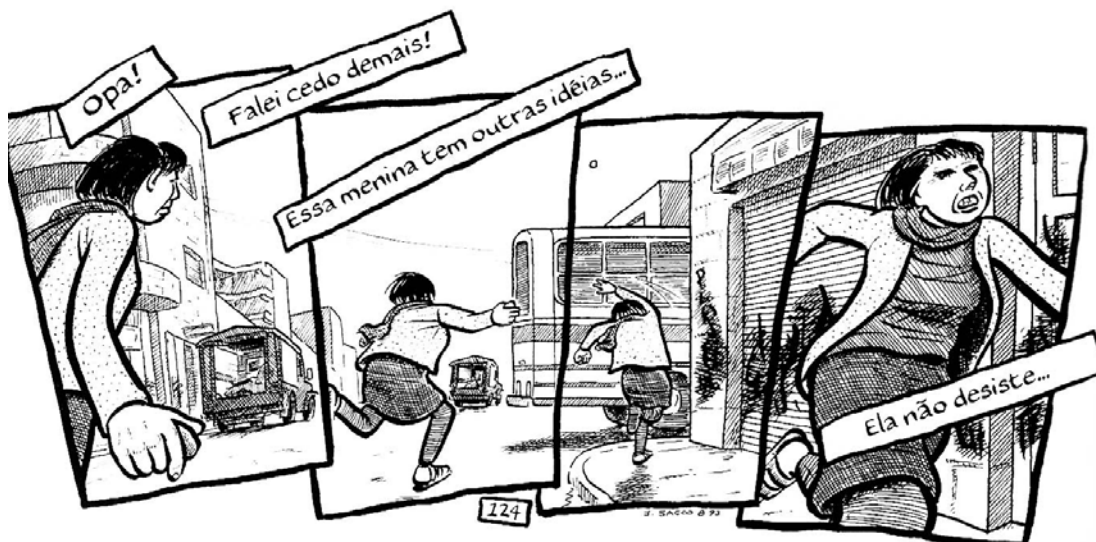
Figura 1 - Fala e narração do documentarista.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 131)

Joe Sacco intercala quadrinhos geométricos e orgânicos. Também explora a alternância de quadrinhos uniformes e desuniformes, planos gerais e curtos, perspectivas e outros recursos com o intuito de operar no leitor questões como temporalidade e espacialidade, tensão e serenidade, pontos de atenção, etc.

Figura 2 – Planos em sequência.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 124)

Figura 3 - Tomadas e temporalidade.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 111)

Seus trabalhos prescindem de cores. A vivacidade e a precisão dos traços competem a seus desenhos toda a expressividade necessária. Sacco aposta nas formas, nas texturas e na excelência de sua relação texto-imagem para construir seu discurso de maneira eficaz.

Figura 4 – Achromia e qualidade dos traços.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 99)

Seu desenho é ricamente detalhista e minucioso e estes fatores conferem alta descritividade a seu trabalho. Tudo o que importa ao fato descrito demonstra-se ser planejado com muita precisão. Sacco, ora não economiza traços para descrever uma situação, ora o faz com apenas alguns ícones. Em ambos os casos a narrativa é potencializada e o argumento floresce com consistência à vista e à compreensão do leitor.

Assim como na linguagem fílmica ou mesmo na fotografia, predicados como *expressividade* e *impacto visual* podem ser obtidos de várias maneiras. Dentre elas a exploração da angulação de pontos de vista da câmera – e no caso de Sacco, de sua própria visão e interpretação do fato através dos seus traços. Simula - além dos *closes-ups* - o *plongé* e o *contra-plongé* das câmeras, planejando e desenhando as cenas com a mesma intencionalidade: de o ângulo de visão propiciar não apenas uma visão mais precisa do fato documentado mas de conferir a subjetividade emanada destas tomadas, valores expressivos que potencializam a comunicação.

Figura 5 – Closes.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 126)

Figura 6 – Ângulos e expressividade.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 49)

Por valer-se da linguagem em quadrinhos, Joe Sacco utiliza os recursos desta mídia para versar sobre suas experiências, compondo suas reportagens. Dentre estes a narração em voz-over³ e a própria fala dos personagens estão concomitantemente contidas em balões.

No livro “Palestina – Uma Nação Ocupada” percebe-se que as falas dos personagens são representadas por balões arredondados, muitas vezes fundidos graficamente para acentuar uma certa continuidade na expressão oral dos mesmos. Os balões retangulares classificam a voz do narrador – no caso o próprio Joe Sacco. Pela forma vivencial e investigativa de documentar, ele mesmo se inclui nos desenhos, retratando-se. Outro recurso, a “paginação” encontra-se inserida em pequenos retângulos nos próprios quadrinhos.

³ Em mídias, trata-se do modo com que o narrador sobrepõe sua fala aos fatos com o objetivo de elucidar, explicar ou contextualizar o que está sendo exibido. Também conhecida como “voz de Deus”.

Figura 7 – Modo de paginação integrado ao desenho.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 74)

Figura 8 - Balões: formas e natureza das falas



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 40)

Assim como Nichols (2007) sustenta, toda parte inicial de um documentário demanda de uma contextualização, uma macrovisão do cenário encontrado, com a finalidade de situar o público e assim efetivar a introdução da obra. Na obra estuada nesta dissertação, tanto na parte inicial como na abertura de capítulos, tal estratégia é deliberadamente utilizada, com cenas compostas por grandes quadros, ou às vezes até mesmo um único quadro por página. Esta panorâmica é imprescindível para a caracterização da história narrada, principalmente nos seus preâmbulos espaciais, temporais, sociais, antropológicos e geográficos.

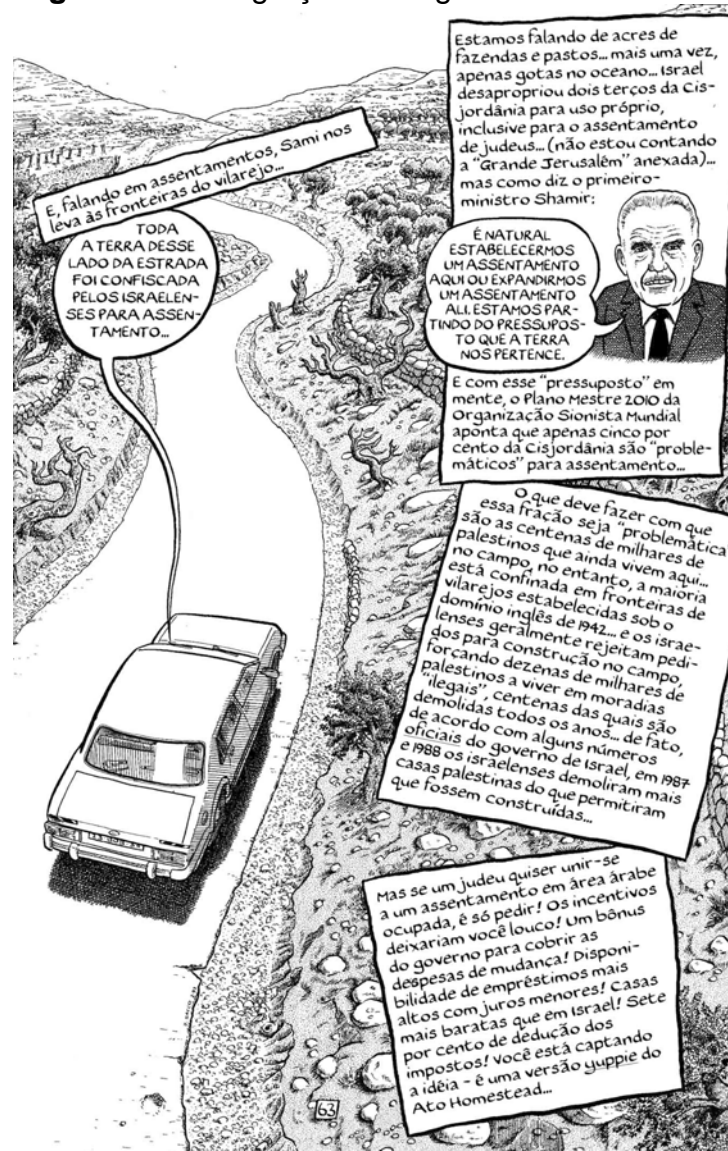
Figura 9 – Grande quadro panorâmico geral.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 1)

A obra de Joe Sacco é altamente informacional e tal atributo é obtido por uma somatória de recursos narrativos implementados, dentre eles a inserção de comentários, depoimentos ou falas de terceiros, como se fossem entrevistas ou declarações de personagens que tem ligações com a história, mas sem necessariamente serem personagens diretos dela, tanto em imagens quanto em textos apenas. Outro recurso que agrega força à capacidade de comunicação da obra é o grande volume de massas de texto, agradando também a quem prefere mais experiências com leitura textual.

Figura 10 – Integração iconografia e textualidade.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 63)

Embora comungue da linguagem dos quadrinhos através do recurso da representação gráfica, nota-se nas páginas de Joe Sacco a predileção pela inexistência de elementos ficcionais e fantásticos como por exemplo pessoas voando, superpoderes, animais falantes, etc. Isto demonstra seu compromisso com a retratação do real, ainda que por intermédio de desenhos caricaturais e cartunizados de seus protagonistas, cenários e objetos.

Figura 11 – Representação figurativa.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 120)

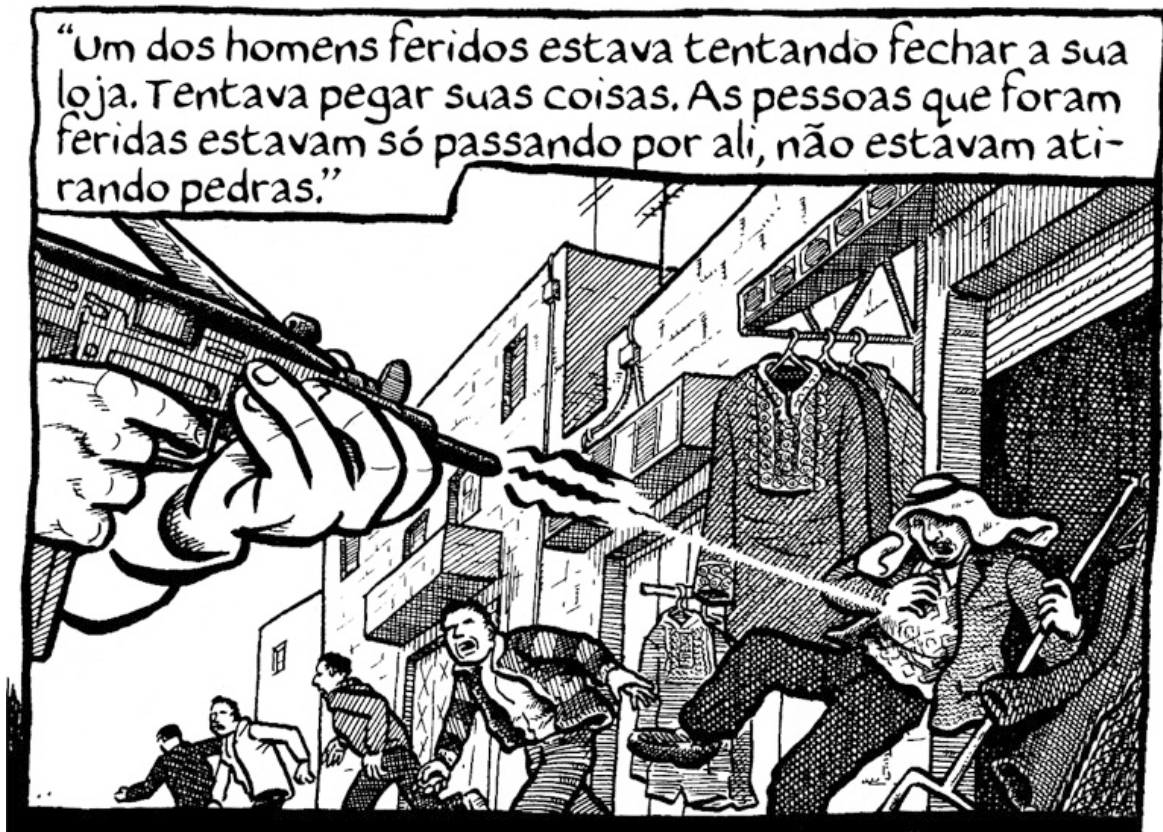
Praticamente não se veem representações gráficas para sons nos quadrinhos de Joe Sacco, ou seja, o uso de onomatopeias. As cenas são construídas de maneira que o próprio leitor infere o som mentalmente ao quadrinho, a partir de suas próprias experiências pessoais. Sacco não registra com desenhos os efeitos sonoros, ele os sugere e o leitor os imagina. Esta opção corrobora com o aspecto realístico - e diferenciado dos *comics* comuns - buscado por Sacco, visando incorporar maior credibilidade e seriedade a seus desenhos.

Figura 12 – O som e o visual



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 90)

Figura 13 - Ausência de onomatopeias.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 132)

Detendo-se aos traços, Sacco implementa uma abstração moderada, ou seja seus desenhos são sim caricaturizados mas sempre de maneira equilibrada. O objetivo é dar ao leitor as feições físicas dos personagens em concomitância com suas características psicológicas dentro de um sintagma descritivo e sintético.

Falando de maneira mais específica, o livro “Palestina - Uma Nação Ocupada, concebido em 1991 conta a trajetória de Joe Sacco desde Jerusalém até a Faixa de Gaza descobrindo a cultura e retratando as pessoas que vivem naqueles locais, tanto do lado palestino como do lado israelense. A grande crítica a reconhece como a maior obra documentária em quadrinhos desde o premiadíssimo Maus, de Art Spiegelman. A obra “Palestina” ganhou o troféu Harvey Awards como melhor “nova série” e recolheu elogios no mundo todo.

Figura 14 – Figurativo e abstrato.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 41)

Oportuno lembrar ainda que a zona que corresponde à antiga Palestina encontra-se hoje dividida entre uma área do estado de Israel, e duas áreas de maioria árabe ocupadas por este país após a Guerra dos Seis Dias em 1967: a Faixa de Gaza e a Cisjordânia. Partes dispersas desta área árabe passaram há alguns anos a ser administradas por uma entidade autônoma, a Autoridade Palestina, mas Israel mantém o controle das fronteiras e está atualmente a construir um muro de separação, que na prática anexa porções significativas da Cisjordânia ocidental às fronteiras israelenses.

2.4 A FIGURA DO NARRADOR

Segundo o dicionário Michaelis, “*narrar* é contar, expor as particularidades de um ou mais fatos; referir, relatar: Todos narram o que viram”. O mesmo dicionário define uma *narrativa* como sendo o mesmo que *narração*: o modo de narrar; conto, história. Neste contexto, a figura do narrador surge como sendo aquele que narra, que, relata, que conta uma história. As narrativas existem em função da figura do narrador. Elas podem ser orais e também visuais (escritas ou imagéticas).

Joe Sacco narra, através da linguagem iconográfica dos quadrinhos, vivências e impressões que colhe durante sua estada na Palestina, colocando-se como verdadeira testemunha ocular daquilo que, posteriormente desenhou e escreveu. No livro “Palestina – Uma Nação Ocupada”, procurou relatar, através de uma narrativa rica em detalhes imagéticos e textuais, inúmeras situações e depoimentos dos personagens que encontrou e com uma habilidade extrema procurou elucidar ao leitor as várias questões e mitos que envolvem a Palestina, seu povo e suas dificuldades.

Figura 15 – Representação do vivenciado.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 77)

Ao analisar o estrutural do livro “Palestina – Uma Nação Ocupada” observa-se que Sacco narra sua experiência em Gaza da seguinte forma: a narrativa se constrói em dois tempos em relação ao narrador. Ora ele se insere nas cenas descritas, mostrando-se como personagem, como alguém imerso na realidade relatada – e isso é uma característica positiva do documentarista que procura não influenciar os fatos retratados com sua presença intrusa fazendo-se parte dela – e ora, no tempo presente, como narrador em “voz-over”, comentando, explicando e discutindo não somente as cenas dos quadrinhos como também propondo reflexões e dialogando coloquialmente com o leitor.

Walter Benjamin, em seu texto “O Narrador - Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”, comenta que, por mais familiar que seja seu nome, o

narrador não está de fato presente entre nós, em sua atualidade viva. Ele é algo de distante, e que se distancia ainda mais. E segue observando que narrar é a arte de intercambiar experiências:

É a experiência de que a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. Quando se pede num grupo que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar experiências. (BENJAMIN, 1994)

Utilizando o jargão do próprio Benjamin (1994), esta “falência da habilidade em narrar”, é atribuída à “baixa em que se encontram as ações da experiência”. As pessoas emudecem diante dos fatos e o que se tem como relato escrito em livros é que nada tinham em comum com as experiências transmitidas de boca em boca. Referindo-se à I Guerra Mundial (contexto de sua análise), Benjamin atribui esta “baixa” a situações classificadas por ele como desmoralizadoras, tais como “a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela guerra de material e a experiência ética pelos governantes” (BENJAMIN, 1994).

Ainda segundo Benjamin “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos” (BENJAMIN, 1994). Ele afirma também em sua análise que existem dois grupos de narradores, analogamente comparados a duas expressões de vivências humanas: os que vem de longe e têm muitas histórias para contar (ex. marinheiro comerciante) e aquele que nunca saiu de sua terra mas que conhece suas histórias e tradições (ex. camponês sedentário). Joe Sacco se encaixa como um narrador da primeira vivência: vai, observa, convive, registra, volta e narra visualmente. Benjamin (1994) sustenta que o senso prático é uma das características de muitos narradores natos. E continua:

Tudo isso esclarece a natureza da verdadeira narrativa. Ela tem sempre em si, às vezes de forma latente uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida - de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos. (BENJAMIN, 1994)

Também aponta como um indício da morte da narrativa em seu tempo é o surgimento do romance:

O que distingue o romance de todas as outras formas de prosa - contos de fada, lendas e mesmo novelas - é que ele nem procede da tradição oral nem a alimenta. Ele se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los. (BENJAMIN, 1994)

“Se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação é decisivamente responsável por esse declínio”. (BENJAMIN, 1994). Benjamin justifica esta afirmação argumentando que toda manhã recebemos notícias do mundo todo mas nada mais nos surpreende, pois os fatos já chegam com explicações. Quase tudo está a serviço da informação e quase nada em prol da narrativa. Nesta a liberdade de como se contar um fato é o diferencial. Neste caso, Joe Sacco é uma exceção, pois ao analisar seu trabalho, nota-se que ele busca trazer informação mas sempre em função da força da narrativa, privilegiando-a. Mais adiante em seu texto, Benjamin complementa:

A informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele. Muito diferente é a narrativa. Ela não se entrega. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver. (BENJAMIN, 1994)

Neste contexto, o trabalho de Joe Sacco renuncia à mera função sazonal da informação. Sua obra, pautada em narrativas não se encerra na simples valoração estética da iconografia (na beleza dos desenhos). Ela é mais ampla, rica, integrada e complexa. O todo é capaz de migrar a experiência do leitor para uma excelência reflexiva onde a experiência narrada ganha dimensões de historicidade.

Figura 16 – Iconografia e historicidade.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 121)

Para Benjamin, a memorização de uma narrativa está diretamente ligada à sua ruptura com análises psicológicas. “Quanto maior a naturalidade com que o narrador renuncia às sutilezas psicológicas, mais facilmente a história se gravará na memória do ouvinte, mais completamente ela se assimilará à sua própria experiência e mais irresistivelmente ele cederá à inclinação de recontá-la um dia”. (BENJAMIN, 1994)

Outra observação de Benjamin é que uma história é bem assimilada e ganha potencialidade se ser novamente narrada quando o ouvinte esquece de si mesmo e, movido pela dinâmica de seu trabalho, por exemplo, passa a escutá-la e

assimilá-la.

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. (BENJAMIN, 1994)

Na leitura, este processo de imersão psicológica é altamente potencializador da compreensão e da memorização do fato narrado. Nesta instância é que se registra o valor do narrador e o teor dos subterfúgios que utiliza para que o algo relatado ganhe a pregnância almejada em relação à memória do leitor. Isto ocorre no momento em que o autor consegue “desconectar” o leitor das consequências imediatas da sua realidade e mantê-lo concentrado naquilo que vê, ou que lê.

Benjamin também comenta que a narrativa floresceu num meio de artesão – no campo, no mar e na cidade – e é, num certo sentido, uma forma “artesanal” de comunicação. Ela é mergulhada e extraída da vida do narrador. “Os narradores gostam de começar sua história com uma descrição das circunstâncias em que foram informados dos fatos que vão contar a seguir, a menos que prefiram atribuir essa história a uma experiência autobiográfica.” (BENJAMIN, 1994).

Diante desta observação, dá-se valor então ao autoral, à manufatura das imagens tradicionais como forma “orgânica” de se registrar os fatos através de representações pictóricas. A narrativa, como versa Benjamin, sendo um produto artesanal, encontra-se bem próxima do cidadão comum. E as narrativas visuais iconográficas podem ser consideradas “populares” quando operam, por exemplo, símbolos de fácil identificação por parte do leitor ou se moldam em função de traços mais expressivos e identificáveis.

Figura 17 – Narrativa.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 125)

O trabalho de Joe Sacco pode ser considerado também como um “exercício da memória”. O autor revive mentalmente e ilustra em seu trabalho as cenas e situações vivenciadas por ele e as apresenta ao público. Este as acolhe e as interpreta, adicionando a seu conhecimento as informações recebidas. Para Benjamin (1994), tanto o ouvinte quanto o narrador mantêm o interesse em conservar o que lhes foi narrado. Nesta relação a memória é fundamental:

Não se percebeu devidamente até agora que a relação ingênua entre o ouvinte e o narrador é dominada pelo interesse em conservar o que foi narrado. Para o ouvinte imparcial, o importante é assegurar a possibilidade da reprodução. A memória é a mais épica de todas as faculdades: Somente uma memória abrangente permite à poesia épica apropriar-se do curso das coisas, por um lado, e resignar-se, por outro lado, com o desaparecimento dessas coisas, com o poder da morte. (BENJAMIN, 1994)

O foco do trabalho de Sacco, como vemos em “Palestina – Uma Nação Ocupada” é a construção de uma narrativa de experiência e não de um romance (idealizado). Com a predileção de separar bem os princípios que regem um romance de uma narrativa, Benjamin (1994) deixa claro que o leitor de romance procura sublimar suas questões existenciais no personagem que acompanha e essa experiência é solitária. “O que seduz o leitor no romance é a esperança de aquecer sua vida gelada com a morte descrita no livro”. E segue:

Quem escuta uma história está em companhia do narrador; mesmo quem a lê partilha dessa companhia. Mas o leitor de um romance é solitário. Mais solitário que qualquer outro leitor (pois mesmo quem lê um poema está disposto a declamá-lo em voz alta para um ouvinte ocasional). Nessa solidão, o leitor de um romance se apodera ciosamente da matéria de sua leitura. Quer transformá-la em coisa sua, devorá-la, de certo modo. Sim, ele destrói, devora a substância lida, como fogo devora lenha na lareira. (BENJAMIN, 1994)

Diferentemente é a narrativa. O grande narrador tem sempre suas raízes no povo, principalmente nas camadas artesanais. “Em suma, independentemente do papel elementar que a narrativa desempenha no patrimônio da humanidade, são múltiplos os conceitos através dos quais seus frutos podem ser colhidos” (BENJAMIN, 1994). Segundo Benjamin, o primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o narrador de contos de fadas:

Esse conto sabia dar um bom conselho, quando ele era difícil de obter, e oferecer sua ajuda, em caso de emergência. Era a emergência provocada pelo mito. [...] O conto de fadas ensinou a muitos séculos à humanidade, e continua ensinando até hoje às crianças, que o mais aconselhável é enfrentar as forças do mundo místico com astúcia e arrogância. (BENJAMIN, 1994)

Benjamin encerra o texto de 1994 defendendo que o narrador está entre os mestres e os sábios e é capaz de dar conselhos não para poucos (provérbios) mas para muitos (sabedoria). Pode recorrer ao acervo de toda uma vida, com experiências próprias e alheias. Na maioria das vezes, ele sabe por ouvir dizer. Seu dom é poder contar sua vida; sua dignidade é contá-la inteira. Joe Sacco, através de sua obra, caracteriza-se como um narrador típico, um contador de histórias, um compilador de depoimentos populares e de vivências pessoais, conseguindo converter tais narrativas em reportagens iconográficas.

2.5 A NARRATIVA NA LINGUAGEM ICONOGRÁFICA

Falar de Joe Sacco é falar de quadrinhos. Quadrinhos são uma forma de linguagem iconográfica. A base da iconografia é, pois, a utilização de ícones visuais (células de imagens que são associadas a um referente direto) na construção de mensagens. A associação lógica de ícones constrói uma linguagem. Esta linguagem é socializada e tanto sua grafia (pelo autor) quanto interpretação

(pelo leitor) prescindem uma convenção estabelecida. De maneira mais específica, do universo das linguagens iconográficas, são as originárias de imagens de natureza “tradicionais” (e não técnicas) que a presente dissertação trata de investigar.

A linguagem dos quadrinhos, num primeiro momento encontra-se nesta zona de confluência, ou seja, é predominantemente uma forma de linguagem iconográfica de natureza tradicional, de alta concentração imagética, em que textos se somam a figuras para a construção de uma enunciação. Joe Sacco, ao estar presente nos fatos relatados por ele mesmo (testemunha ocular), nas suas narrativas, vale-se de imagens desenhadas de maneira tradicional (à mão) para retratar ao leitor o cenário, as impressões e tudo o que encontrou de relevante e passível de registro.

Segundo Peter Burke, tanto imagens quanto textos e testemunhos orais constituem-se numa forma importante de evidência histórica. “Elas registram atos de testemunho ocular” (BURKE, 2004, p.17). Citando o quadro “Retrato de Arnolfini” de Van Eyck, onde o autor inscreve “Jan Van Eick esteve aqui” ele aponta que o pintor foi testemunha do fato. E comenta sobre o trabalho de Gombrich “O princípio do testemunho ocular” que descreve sobre a “regra que artistas em algumas culturas tem seguido, a partir dos antigos Gregos, para representar o que, e somente o que, uma testemunha ocular poderia ter visto de um ponto específico num dado momento” (BURKE, 2004, p.17/18). Comentando outros trabalhos de artistas plásticos, Burke continua:

Os textos algumas vezes reforçam nossa impressão de que um artista estava preocupado em fornecer testemunho preciso. Por exemplo, numa inscrição no verso do seu *Ride for Liberty* (1862) mostrando três escravos a cavalo, homem, mulher e criança, o pintor americano Eastman Johnson (1824 – 1906) descreveu sua pintura como o registro de “um incidente verdadeiro durante a Guerra Civil, observado por mim mesmo.” Termos tais como estilo “documentário” ou “etnográfico” também têm sido utilizados para caracterizar imagens equivalentes de períodos posteriores. (BURKE, 2004, p. 17/18)

Na sequência, Burke ressalva que imagens são “testemunhas mudas” de difícil tradução em palavras de seu conteúdo. Também observa que o historiador, ao analisá-las, deve ter ciência de suas fragilidades.

A “crítica da fonte” de documentos escritos há muito tempo tornou-se uma parte essencial da qualificação dos historiadores,. Em comparação, a “crítica de evidência visual” permanece pouco desenvolvida, embora o testemunho de imagens, como o dos textos, suscite problemas de contexto, função, retórica, recordação (se exercida pouco, ou muito, tempo depois do acontecimento) testemunho de segunda mão, etc. Daí porque certas imagens oferecem mais evidência confiável do que outras. (BURKE, 2004, p.17-18)

Este é um raciocínio importante para se compreender de que maneira a iconicidade e a indicialidade proposta por Joe Sacco em seus desenhos retratam realidades, o verídico, ainda que construídos a partir de traços manuais. É a aproximação com o real, a expressividade do traço, a fidelidade com roupas, personagens, cenários, adidos à qualidade descritiva de suas massas textuais que dão consistência a seu trabalho já mundialmente reconhecido.

Em relação à aparência das imagens, Burke (2004) relata que a natureza de produção destas variou. O advento da gravura no meio impresso (sécs. XV e XVI) e a fotografia (séc. XIX) provocou uma transição das pinturas em cores para imagens e preto e branco. Também a velocidade de produção destas imagens aumentou: a pintura, que além de sofrer com passíveis inserções estilísticas e acadêmicas, recorria à memória do pintor, ao passo que a fotografia agia de maneira instantânea, capturando o momento. Acredita-se que Joe Sacco, pelas entrevistas concedidas, parte de uma fusão de procedimentos para o seu trabalho: vai a campo, colhe relatos, desenha esboços e fotografa, para posteriormente, em seu estúdio, estabelecer o *storyboard* da reportagem, criar os desenhos, elaborar os textos e supervisionar as artes finais para a impressão.

3 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

3.1 UM POUCO DA HISTÓRIA GERAL DAS HQS

Como a arte sequencial de Joe Sacco concretiza-se sob forma de histórias em quadrinhos, considera-se pertinente estudar um pouco de sua origem bem como de sua linguagem e entender que sua natureza sempre foi a de falar, através de textos e imagens, para as massas, configurando-se num legítimo instrumento de comunicação social. Imagens em sequência, em quase toda a história procuraram registrar as ações do homem, representando tempo e espaço na configuração de narrativas. Segundo Ruth Lomboglia e Maria de Fátima Campos no livro “História em Quadrinhos: Leitura Crítica”, organizado por Sônia Luyten, a origem das HQs no formato moderno está na civilização europeia, onde as técnicas de reprodução gráfica propiciaram a fusão de textos e imagens. A ilustração rapidamente vai ganhando cada vez mais espaço em livros e jornais. A imagem toma certas características que vão influenciando as HQs: o desenho de humor (caricatura) e os animais humanizados dos contos de fadas.

Porém foi através das grandes empresas jornalísticas dos EUA, no fim do séc XIX, que os quadrinhos adquiriram autonomia, criando uma expressão própria. Os *comics* como eram chamados tornaram-se fator capital da venda dos jornais. Neste panorama um personagem ganha destaque midiático e hoje é considerado como o marco inicial das HQs: The Yellow Kid, criado para o suplemento dominical do jornal New York World. As tiras de “O Garoto Amarelo” foram concebidas inicialmente para testes de impressão em cores daquele jornal, mas em pouco tempo tornara-se a sua principal atração.

A concorrência por novos talentos pelas empresas jornalísticas deu aos quadrinhos, segundo Lomboglia e Campos (*apud* BIBE-LUYTEN, 1984, p. 11), um grande desenvolvimento no nível de criação das histórias, mas estes ainda não eram considerados uma nova manifestação artística. Porém, para que se compreenda melhor o percurso das HQs durante o séc. XX, segue um resumo dos grandes movimentos mundiais de arte da época, sistematizados em décadas por Lomboglia e Campos (*apud* BIBE-LUYTEN, 1984), e sua influência nos quadrinhos:

1900 - 1910: primeiros anos das HQs predominando o quadrinho estilizado, essencialmente humorísticas e com o predomínio de temas como

fantasias, histórias mitológicas e ficção científica. Destacam-se nomes como o do desenhista Winsor McCay que trouxe para os EUA o traço da Art Nouveau em tiras como as famosas histórias do “Pequeno Nemo no país dos sonhos”. Esta estética traz uma nova modalidade aos desenhos que é a estilização e a riqueza de formas e detalhes. Os cenários são bastante elaborados e existe uma preocupação ao retratar a natureza e os animais.

1920: década pós I Guerra. Duas grandes correntes, as dos intelectuais e dos humoristas exploram as possibilidades dos quadrinhos. Destaque para as histórias de “Pafúncio e Marocas” de George McManus. Foi a primeira a conhecer fama internacional. Os quadrinhos desta década são influenciados pela Art Déco que vai refletir um clima de grande efervescência e de grandes adventos tecnológicos. Cenários, mobiliários e vestimenta dos personagens são bastante elaborados.

1930: considerada a “idade de ouro” dos quadrinhos e o estabelecimento das histórias de ficção científica, policial, de guerra de cavalaria, de faroeste, etc. Advento dos quadrinhos realistas e o estilo referente é o neoclassicismo. Cenários exóticos e bem acabados. Predomínio do desenho em P&B e imperam suspenses e a ação. Surgem personagens como “Tarzan” de Harold Foster, “Flash Gordon” de Alex Raymond e enfim o “Super-Homem” que estimularia a criação de vários outros super-heróis de sucesso.

1940: Década marcada pela Segunda Grande Guerra, em que tanto desenhistas (principalmente norte-americanos) quanto seus personagens sofreram influências ideológicas. Vários deles chegaram a desenhar seus heróis combatendo japoneses e alemães. Outro fato importante nesta década foi o lançamento do livro “Sedução dos inocentes” do Dr. Frederic Wertham, uma espécie de manifesto científico contra as HQs, denunciando sua influência sobre a delinquência juvenil. Este livro influenciou o já existente “Comic Code Authority” criado por uma associação de editores norte-americanos chamada “CMAA - Comics Magazine Association of America”, tornando-o mais rígido ainda no que se referia à censura de conteúdos como sexo, violência, etc.

1950: Após os efeitos do livro do Dr. Wertham, os quadrinhos reencontraram sua inspiração, questionando a sociedade sobre aspectos filosóficos e sócio-psicológicos, conhecidos como “quadrinhos pensantes”. Charles Schultz cria “Peanuts” ou “A turma de Charlie Brown”, orientavam-se por uma filosofia

existencialista. Época marcada pela “Pop Art” inspirando tanto as HQs como a publicidade. HQs e Pintura se aproximam.

1960: Os quadrinhos se liberam como movimento *underground*. Inúmeros artistas se rebelam contra os “Syndicates” - grupo que controlava e distribuía a produção de quadrinhos da época. Aparecem as heroínas, frutos de reflexos dos movimentos feministas daquele momento.

1970: publicação dos “undergrounds” já estabelecidos e, de certa forma, engajados também como os Syndicates. Em 1978 o museu de Nova York faz uma retrospectiva da obra de Winsor McCay. É o reconhecimento do grande valor das HQs, e estas já começam a ser julgadas sob o ponto de vista estético, ganhando a condição de arte.

1980 a nossos dias: Despontam-se no cenário das HQs em nível geral uma pluralidade de gêneros e estilos: humor, ficção científica, super-heróis, infantis, cômicos, políticas, produzidas e distribuídas por grandes editoras ou produções independentes de menor porte, as famosas *graphic novels*, que são histórias em quadrinhos compostas em formato de livro com excelente acabamento gráfico e histórias completas finitas em cada caderno. O grande destaque e carro chefe dessa nova linha foi a história de um Batman sombrio, amargurado e violento, o cavaleiro das trevas de Frank Miller decretava a maioria no mundo dos super-heróis. Violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais passaram a habitar os quadrinhos, vindo dentre estas obras Elektra Assassina de Frank Miller, Watchmen de David Gibbons e Alan Moore, Sandman de Neil Gaiman entre outros. A partir da década de 90, os grandes desenhistas das histórias em quadrinhos da atualidade saíram das duas maiores editoras de quadrinhos – a Marvel Comics e a DC Comics – e fundaram a Image Comics (os heróis eram Savage Dragon de Erik Larsen, WildC.A.T.S. e Gen 13 de Jim Lee, Spawn de Todd McFarlane, Cyberforce, Strykeforce, e The Darkness de Marc Silvestri). Este momento trouxe dois marcos para as histórias em quadrinhos americanas, a primeira era a colorização computadorizada e a influência dos mangás (quadrinhos japoneses) na caracterização dos personagens. Os desenhistas americanos começaram a sofrer influência dos mangás em seu traço. Também artistas brasileiros como Maurício de Souza foram inspirados a produzir revistas baseadas nesta estética como “A turma da Mônica Jovem”.

3.1.1 As HQs no Brasil

As histórias em quadrinhos brasileiras, desde o início de sua história, continham muitas referências às suas correlatas norte-americanas e europeias. Porém, da década de 60 em diante (concomitantemente com as agitações político-sociais de tal período) a produção nacional ganhou maior consistência no cenário alternativo. Com conteúdos críticos, tornou-se, principalmente através do nacionalismo declarado dos personagens e dos cenários que as compunham, um importante instrumento de comunicação para as massas, criativamente denunciativo, repleto de sátiras e ironias. A seguir, de maneira sintética e resumida, apresenta-se um pouco da história das HQs nacionais e seu percurso histórico.

Segundo Lachtermacher e Miguel (apud BIBE-LUYTEN, 1984), a primeira publicação em quadrinhos que se tem notícia no Brasil foi a revista infantil “O Tico-Tico” datada de 1905. Em princípio, as publicações deste gênero eram meros decalques de histórias americanas e europeias. Os heróis de “O Tico-tico” eram Buster Brown e seu cachorro Tige, criados por Richard Oucaut (o mesmo criador de “The Yellow Kid”) mas que aqui no Brasil ganharam o nome de “Chiquinho e Jagunço”.

Os desenhistas brasileiros, sem se preocupar muito com a qualidade dos desenhos copiavam os quadrinhos importados, muitas vezes eliminando alguns quadros por conta própria. Foi uma fase não muito promissora dos quadrinhos no Brasil. “O Tico-tico” também trazia outros protagonistas em suas páginas como as histórias de “Zé Macaco e Faustina”, de Alfredo Storni e “Réco-Réco, Bolão e Azeitona”, de Luiz Sá.

Pouco depois, em 1929 a “Gazetinha” ou “Gazeta Infantil” traria em sua edição no. 1, na página central uma aventura do “Gato Felix”, de de Pat Sullivan. Trouxe também histórias de “O Sonho de Carlinhos” (Little Nemo in Slumberland) de Windsor McCay e “As aventuras de Fantasma”, de Lee Falk.

Na década de 1930, foi lançado, conforme continua esclarecendo Lachtermacher e Miguel (apud BIBE-LUYTEN, 1984), o “Suplemento Juvenil”, idealizado por Adolfo Aizen, que trazia para o Brasil histórias de heróis como “Flash Gordon”, “Jin das selvas”, Tarzan, Mandrake, entre outros, distribuídos pela *King Features Syndicate*. Porém em 1939 a *Syndicate* rompeu com a editora de Aizen, transferindo seus direitos de publicação para o suplemento “O Globo Infantil”.

Somente na década de 1940 é que aparecem as primeiras revistas de HQs com textos e desenhos de artistas nacionais, porém ainda muito presos aos moldes norte-americanos de quadrinhos. Uma inovação nesta época foram as “Edições Maravilhosas” da Editora Ebal que adaptava obras literárias brasileiras. Na década de 1950, os personagens eram inspirados em protagonistas de mídias como o cinema, a TV e o rádio. Grande Otelo e Oscarito, Mazzaropi e tantos outros eram graficamente representados nestas histórias, embora ainda de forma imperativa e maciça os modelos vigentes fossem os inspirados nos quadrinhos americanos com temas como super-heróis, detetives e seres espaciais.

Lachtermacher e Miguel (*apud* BIBE-LUYTEN, 1984) continuam historiando relatando que em 1960 surge um personagem genuinamente brasileiro: o “Pererê” de Ziraldo, que era a representação de um elemento do folclore brasileiro, o Saci. É considerado um oásis diante de outras produções clichês como Mylar, Fantastic, Fikon, Golden Guitar entre outros, e das famosas séries de terror em quadrinhos que também faziam bastante sucesso. Ainda nos anos 1960, Henfil começa a produzir “Os Fradinhos”, tido como marco da crítica social realizada através dos quadrinhos.

No início da década de 1970, um grande nome viria a destacar-se no cenário nacional de HQs: Maurício de Souza, que distribuía suas tiras a vários jornais nacionais já com vários personagens que posteriormente se tornariam sucesso mundial como a “Turma da Mônica”, “Horácio”, “Penadinho”, entre outros. Em 1982 a “Turma da Mônica” viria a tornar-se protagonista do primeiro desenho animado longa-metragem do Brasil.

Lachtermacher e Miguel (*apud* BIBE-LUYTEN, 1984), observa que foram raros, durante a história das HQs, os desenhistas nacionais que romperam totalmente com a influência estrangeira. O imperialismo vigente, impulsionado sobretudo pelos Syndicates na década de 50 influenciava negativamente na produção e no consumo de conteúdos nacionais.

Porém, assim como nos EUA e na Europa, um movimento de descentralização começou, na década de 60 a se opor ao monopólio sustentado pelos Syndicates. No Brasil este movimento é caracterizado como “Underground”:

No Brasil, o movimento teve seu correspondente. Na mesma época, são lançadas várias revistas com estilo descompromissado, fugindo aos padrões habituais e que, em muitos casos, traziam críticas à situação sócio-econômica em que o país se encontrava naquele momento. Todas as publicações nacionais do movimento foram efêmeras, não passando em geral dos três primeiros números. O movimento se estendeu até o início da década de 80 e entre sua produção podemos destacar: *Balão*, a primeira revista marginal editada em São Paulo; *Boca*, produzida por vários artistas e apresentada como alternativa às histórias importadas; *Capa*, pela turma da Universidade Mackenzie; *Incaro*, produzida no final da década de 70 por Xalberto e Sian; *Gabi*, de Moacir Torres; *Ataque*, de Saul Steinberg; *Cabramacho*, publicada em 75, em que se veiculava o humor nordestino e que circulava em seis Estados da região; e *Quadreca*, surgida na Escola de Comunicações e Artes da USP. (LACHTERMACHER; MIGUEL *apud* BIBE-LUYTEN, 1984, p. 49).

Ainda segundo Lachtermacher e Miguel (*apud* BIBE-LUYTEN, 1984), ao contrário do que aconteceu nos Estados Unidos, onde o movimento *underground* criou também seu próprio Syndicate, no Brasil o movimento estimulou uma geração de desenhistas que até hoje mantem seus espaços nos jornais através de *charges* e *cartoons*. Além destes, grandes nomes como o já citado Maurício de Souza e os contemporâneos irmãos Grampá vem cada vez mais alavancando a preferência dos aficionados por este tipo de literatura. Não pode deixar de ser lembrada que a mais recente mídia digital (Internet) também é um espaço de publicização e disseminação de histórias em quadrinhos muito fértil e inúmeros artistas gráficos lá encontram seu espaço para difundir, de maneira democrática, seus trabalhos.

3.2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

3.2.1 Quadrinhos: Uma Relação Entre Textos e Imagens

Como dito, faz-se oportuno entender os princípios da linguagem em quadrinhos para a caracterização da obra de Joe Sacco proposta nesta dissertação. Alguns artistas que também se destacam como teóricos da Arte Sequencial foram estudados e seus principais postulados resumidos a seguir. Cada ideia é endossada com imagens extraídas do livro “Palestina – Uma Nação Ocupada” com o intuito de já se ir constatando na referida obra as informações angariadas.

Segundo Will Eisner (1989), em seu livro “Quadrinhos e Arte

Sequencial, nos tempos modernos, a tira diária de jornal - e posteriormente a revista em quadrinhos - constituem os principais veículos de publicização das HQs. Das mais simples em preto & branco às mais refinadas - coloridas e com acabamentos gráficos requintados - as histórias em quadrinhos continuam crescendo como forma válida de leitura.

Como já visto no histórico, na década de 1930 as primeiras revistas continham uma coleção aleatória de obras curtas. Atualmente, as *graphic novels* representam o que há de mais complexo e aprimorado na concepção e construção de HQs. Todas estas, porém, basicamente se conformam a partir de sintagmas originados da combinação de imagens desenhadas com tipografia (textos) em prol de uma narrativa. Eisner 1989 caracteriza esta relação da seguinte forma:

Quando se examina uma obra de quadrinhos como um todo, a disposição de seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. [...] As histórias em quadrinhos comunicam numa linguagem que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar do leitor moderno uma compreensão fácil da mistura imagem palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER, 1989, p. 7).

Ainda conforme Eisner (1989, p. 8), pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui também a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações. Deve-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção. Para ele, a experiência com palavras é, portanto parte desta atividade, existindo muitas outras formas de leituras como as de figuras, mapas diagramas circuitos, notas musicais, etc.

A sobreposição de imagens e palavras é a base da configuração geral de uma revista em quadrinhos. Há, segundo Eisner (1989, p.8) duas regências nas HQ's: a gerência da arte (perspectiva, simetria, pincelada, etc.) e regência da literatura (gramática, enredo, sintaxe, etc.). A leitura da revista em quadrinhos é uma interação que envolve percepção estética e esforço intelectual. O referido autor afirma ainda que o letreiramento tratado graficamente e à serviço da história funciona como uma extensão da imagem (EISNER, 1989, p. 10). Neste contexto ele é capaz de fornecer a ela elementos como o clima emocional, uma ponte narrativa ou uma sugestão de som.

Eisner (1989, p. 13) reforça que as HQs, ao lidarem com dois importantes dispositivos de comunicação que são as palavras e as imagens oferecem uma experiência de linguagem de natureza visual e é justamente no emprego habilidoso de palavras e imagens que encontra-se todo o potencial expressivo desta arte. Esta relação será comentada mais adiante.

Figura 18 - Hqs: combinação entre textos e imagens.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 105)

Porém, Eisner (1989, p. 16) ressalva que é possível se contar uma história apenas com imagens, sem ajuda de palavras. Estas podem compor uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão e da narrativa. A ausência de qualquer diálogo, por exemplo, para reforçar uma ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum (desenhista e leitor).

Figura 19 – Imagens sem textos.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.113)

Segundo Eisner (1989, p. 24), as imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor. Também a experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. E nota que, enquanto no cinema, centenas de imagens são exibidas numa sequência fluida, capaz de emular o real para expressar uma ideia ou ação, nas HQs o número de imagens é limitado. Isso exige do artista gráfico uma alternativa que é a “simulação” ou seja, a representação gráfica do movimento, do tempo e do espaço em imagens estáticas.

3.2.2 Imagens e Sequências

Scott McCloud, assim como Will Eisner é também um nome de expressão em se tratando de teoria em Quadrinhos. Segundo ele, em seu livro “Desvendando os quadrinhos” de 1995, já na página 4 defende que “quadrinhos” é um termo que merece ser definido, porque refere-se ao meio em si, não a um mero objeto em específico como uma revista ou gibi. Na página 5 ele lembra que Will Eisner usa o termo “arte sequencial” para descrever as histórias em quadrinhos, partindo do pressuposto de que duas ou mais imagens devem estar correlacionadas de alguma forma e em sequência.

Desenvolvendo o raciocínio, McCloud define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no expectador” (1995, p. 9).

Imagens em sequências como meios narrativos sempre foram utilizadas pelo homem durante sua história, como por exemplo, a arte egípcia em suas pinturas nas paredes dos templos representando o cotidiano daquele povo, ou as famosas tapeçarias normandas de Bayeux do século XII. Porém, para McCloud (1995, pg.15) um evento marcante para a história em quadrinhos foi à invenção da imprensa, pois este tipo de linguagem tornou-se popular. No final do século XIX, com a criação do personagem “Yellow Kid” (já citado nesta dissertação, no item 3.2.1), as histórias em quadrinhos ganham seu espaço público nas mídias impressas, sobretudo nos jornais.

McCloud (1995, p. 20) observa que figuras em sequência finalmente estão sendo reconhecidas como uma excelente ferramenta de comunicação. Dos

vitrais mostrando cenas bíblicas em uma ordem fiel à narrativa, à pintura em série de Monet, até os manuais de instruções de produtos eletrônicos, entre outros, pode-se deduzir que histórias em quadrinhos surgem em todo lugar. Porém a definição do que seria, para ele “Arte Sequencial”, nestes casos é imprecisa, pois o conceito de “história em quadrinhos” transcende a questão sequencial, para uma dimensão de linguagem bem mais complexa: “A maioria dos quadrinhos modernos combina palavras e figuras, sendo um assunto merecedor de estudo. No entanto quando são definidos como quadrinhos, eu os considero restritivos demais para o meu gosto (MCCLLOUD, 1995, p. 21).

Mais categoricamente, McCloud (1995) complementa que quadrinhos, além da questão da arte sequencial, também pressupõem: gênero, assunto e estilo; técnica (papel, tinta, impressão); uso ou não de cores; arte representacional; fantasia ou realidade; idade do leitor; anatomia dos personagens.

Figura 20 - Quadrinhos: Expressão e técnica.



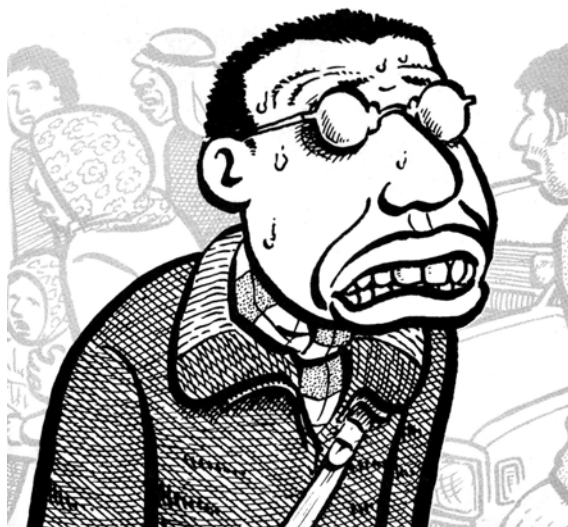
Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 93)

Já se referindo ao vocabulário dos quadrinhos, McCloud (1995, p. 27) indica que o elemento básico desta linguagem é o ícone (elemento já brevemente discutido no item 3.1.2 desta dissertação). Ele destaca que usa a palavra “ícone” como qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia. Para ele existem os ícones de linguagem, de ciência e de comunicações, e também os ícones chamados “figuras”: imagens criadas para se assemelharem a seus temas. Assim como a semelhança varia, o mesmo ocorre com o conteúdo icônico, ou seja, algumas figuras são mais “icônicas” do que outras. Nos ícones não pictóricos o significado é fixo e absoluto e sua aparência não afeta o seu significado,

porque representa ideias invisíveis (ex.: o sol). Todavia, nas figuras o significado é fluido e variável de acordo com a aparência (MCCLLOUD, 1995 p. 98).

O autor sugere que ao se abstrair e simplificar uma imagem nos afastamos cada vez mais do seu real referente, porém isto necessariamente não acontece com o *cartoon*, que é a forma icônica predominante nas HQ's. Quando abstraímos uma imagem através do *cartoon* não estamos somente eliminando detalhes, mas nos concentrado em detalhes específicos. *Cartoon* para McCloud (1995) não é só um jeito de desenhar, é um modo de ver. Tem a capacidade de concentrar nossa atenção numa ideia e é forma de representar imprescindível nas HQ's. Outra coisa é a universalidade de imagem do *cartoon*. Quanto mais "cartunizado" é um rosto mais pessoas ele pode descrever. Como a figura a seguir demonstra, Joe Sacco vale-se da cartunização para descrever fisicamente e caracterizar os atores personificados em suas narrativas.

Figura 21 – Cartunização de uma figura humana.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 115)

McCloud observa que a abstração icônica é só uma forma de abstração disponível para o desenhista de quadrinhos. O plano das figuras é onde formas, linhas e cores podem ser elas mesmas e não fingir outra coisa. Realidade, linguagem e o plano das figuras representam o vocabulário pictórico total dos quadrinhos ou de qualquer outra arte visual.

A maioria da arte nos quadrinhos fica perto da base – ou seja, ao lado da abstração icônica onde toda a linha tem um significado. Perto da base, mas não nela, pois até mesmo o cartoon mais bem definido tem uma linha ou duas "sem sentido". Se incorporarmos a linguagem e outros ícones ao diagrama, podemos construir um mapa abrangente do universo chamado quadrinhos (MCCLLOUD, 1995, p.51)

Em nosso dia a dia, nós tiramos conclusões com frequência, completando mentalmente o que está incompleto, baseados em experiência anterior. Algumas formas de conclusão são invenções criadas deliberadamente pra produzir suspense ou provocar o expectador. Outras acontecem automaticamente sem muito esforço quando nos relacionamos com outras pessoas, dependemos muito de nossa capacidade de conclusão. Num mundo incompleto somos obrigados a contar com a conclusão pra sobreviver. (MCCLLOUD, 1995, p.63)

Então, segundo McCloud (1995, p. 65) existe um meio de comunicação que usa a conclusão como nenhum outro, um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento. Este meio é a HQ.

Figura 22 – Conclusão na HQ.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.108)

McCloud apresenta o termo “sarjeta” como sendo o espaço entre os quadros responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É o universo da conclusão. “É aqui no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia”. E complementa:

Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. [...] Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática. E já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos, então, num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão! (MCCLLOUD, 1995, p.67)

Na história em quadrinhos, a conclusão está longe de ser contínua como no cinema, e pode ser tudo menos involuntária. Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada por um cúmplice silencioso. “Um cúmplice imparcial do crime, conhecido como leitor”(MCCLLOUD, 1995, p. 68).

“A conclusão deliberada e voluntária do leitor é o método básico pro quadrinho simular o tempo e o movimento” (MCCLLOUD, 1995, p.69). 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.

Figura 23 - Aplicação de conclusão em quadrinhos.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.51)

McCloud (1995, p. 70-72) enumera seis modos de transição entre quadros que implicam diretamente na conclusão do leitor: 1) momento-a-momento = pouquíssima conclusão; 2) ação-para-ação = um único tema em progressão distinta; 3) tema-para-tema = dentro de uma cena ou ideia; alto grau de envolvimento do leitor; 4) cena-a-cena = raciocínio dedutivo do leitor; distâncias de tempo e espaço;

5) aspecto-para-aspecto = olho migratório sob diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera; 6) *non-sequitur* = nenhuma sequência lógica perceptível entre os quadros.

A caracterização destes modos de transição foi aperfeiçoada por McCloud no seu livro “Desenhando quadrinhos” (2008), cuja teoria encontra-se recortada e resumida mais adiante.

O autor observa que, como leitores, presumimos saber que ordem seguir na leitura dos quadros, mas o trabalho de dispor esses quadros é bastante complexo. Tanto que até os profissionais mais experientes, às vezes, se atrapalham. O sentido de leitura pode variar em tempo e espaço, ou seja, mudam de acordo com a época e a cultura do artista e de seu público. Outro recurso importante é a omissão de elementos nos quadros, deixando para o leitor a conclusão do que se trata e tornando a leitura mais atrativa e interativa (MCCLLOUD, 1995, p. 86).

Figura 24 – Quadrinhos e sentido de leitura.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.124)

McCloud destaca que o quadrinho é um meio mono-sensorial, que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiência: a visão. Os demais sentidos são graficamente representados, cabendo ao leitor exercitá-los mentalmente. O som é simulado por dispositivos visuais como os balões, por exemplo. Nos quadros só é transmitida a informação visual. Nos entrequadros (sarjetas) nenhum de nossos sentidos é exigido, mas todos eles, de certa forma, podem ser envolvidos, através da imaginação. Segundo McCloud “os quadrinhos levam a gente para mesma dança silenciosa do que é visto e não visto. O visível e o invisível”. E segue:

Esta dança é exclusiva dos quadrinhos. Nenhuma outra arte oferece tanto a seu público e exige tanto dele. É por isso que acho um erro considerá-los uma mistura de artes gráficas e ficção de prosa. Entre os quadros, acontece uma magia que só o quadrinho que só o quadrinho consegue criar. (MCCLLOUD, 1995, p.92)

Nos entrequadros, as ideias fluem de uma para outra de modo ininterrupto, principalmente nas imagens cartunizadas (mais abstratas) em relação às realistas, mais próximas ao concreto, ao figurativo.

3.2.3 A Questão do Tempo

3.2.3.1 Timing

Conforme Will Eisner o fenômeno da *duração* (e da sua vivência) - comumente designado como “tempo” (*time*) - é uma dimensão essencial da arte sequencial. Para o autor,

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e com o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos, da relação entre eles (EISNER, 1989, p. 25).

Eisner também observa que somos imersos durante toda a nossa vida em um mar de tempo e espaço e grande parte da nossa aprendizagem inicial é dedicada à compreensão dessas dimensões. O tempo é medido e percebido através da lembrança da experiência. A medição do tempo tem enorme impacto psicológico

e nos permite lidar com a prática concreta do viver. Nas HQs trata-se de um elemento estrutural essencial.

Há uma diferença entre tempo e *timing*: o tempo é linear e expresso em unidades como segundos, minutos, etc.; o *timing* existe dentro do tempo, mas considera relações de subjetivas. Eisner (1989, p.26) aponta que no cerne do uso sequencial de imagens com o intuito de expressar “tempo” está a comunidade de sua percepção. Mas, para expressar o *timing* que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, os quadrinhos tornam-se um elemento fundamental. Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o *timing* são componentes ativos da criação.

Para McCloud (1995, p.94), o tempo nos quadrinhos é muito mais complexo. Não basta compreender cada quadrinho apenas como um retrato de um momento único e a sarjeta (intervalo entre os quadrinhos) como pausa a ser preenchida com nossa mente em uma relação tempo / espaço. Os tempos podem variar de acordo com a composição de cada quadrinho. Por exemplo: em um mesmo quadrinho podem estar ocorrendo vários eventos envolvendo os personagens, ou, em outro, uma onomatopeia consumindo fragmentos de segundos ou até mesmo vários deles, ou ainda a intensidade de uma fala dentro de um balão cuja leitura consumirá vários segundos.

Figura 25 – Tempo nos quadrinhos.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.112)

McCloud (1995, p. 97) nos lembra que a fotografia nos tornou observadores de imagens únicas como momentos únicos em um simulacro de cenas da vida real. Nos quadrinhos cada figura é geralmente disposta da esquerda para a direita na sequência de leitura ocupando uma fenda distinta de tempo. Mas este pressuposto não é válido para todos os quadros, inclusive um quadrinho vazio muito

pode contribuir para a representação de efeitos como o nada ou o silêncio.

O pensamento de McCloud a seguir baseia-se na observação de Eisner (1989) e refere-se a um dos mais importantes ícones das HQs, que são os quadros:

Os ícones que chamamos de quadros ou molduras não tem significado fixo e absoluto, como os ícones da linguagem, ciência e comunicações. Nem seu significado é fluido e maleável como os ícones que chamamos figuras. O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido. A duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo conteúdo do quadro do que pelo quadro em si. (MCCLLOUD, 1995, p.99)

McCloud continua, referindo-se aos quadros, informando que as formas destes podem variar sem afetar o significado específico do quadro em relação ao tempo mas influenciam na experiência da leitura. Isto nos leva à estranha relação entre o tempo representado pelos quadrinhos e o tempo percebido pelo leitor. Na página 100, McCloud (1995) observa que, nos quadrinhos, o tempo é percebido espacialmente: em poucos quadrinhos, numa sequência deliberada podemos contemplar a representação de uma progressão temporal de milhares de anos, por exemplo (MCCLLOUD, 1995, p. 99-100).

O estudioso em quadrinhos deduz que a extensão do quadro independe da sua forma e implica diretamente na nossa percepção de temporalidade. Na página 104, declara que o olho corre sobre a página, empurrando o futuro de alta pressão à sua frente, deixando o passado de baixa pressão em sua esteira. “Nós esperamos que o olhar sempre se mova para frente, mas como as tempestades ele pode mudar de direção” (MCCLLOUD, 1995, p. 104).

Figura 26 - A leitura e o tempo nos quadrinhos.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.68)

3.2.3.2 Enquadrando o tempo

Conforme Eisner, o ato de enquadrar ou emoldurar uma ação não apenas define o seu perímetro, mas também estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade este ato “comunica” o tempo. Nas modernas tiras em quadrinhos o recurso fundamental para a transmissão do *timing* é o quadrinho. Afirma o autor:

A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho *per se*, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. Na verdade, em algumas situações, o contorno do quadrinho é inerente eliminado, com igual efeito. O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo. (EISNER, 1989, p.28)

As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um seguimento de ação tem, entre as suas funções, a tarefa de separar ou decompor o enunciado total.

Os balões, enquanto dispositivos de contenção usados para encerrar a representação da fala e do som também são úteis no delineamento do tempo. Outros fenômenos naturais, o movimento ou as ocorrências transitórias dispostos dentro do limite dessas linhas e representados por signos reconhecíveis tornam-se parte do vocabulário usado para estressar o tempo.

Quando a arte da narrativa procura ir além da simples decoração, onde ela ousa imitar a realidade numa cadeia significativa de eventos e consequências para com isso evocar empatia, a dimensão do tempo é um ingrediente indispensável.

Figura 27 - Tempo e sequências.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.69)

Outros elementos, segundo Eisner (1989), interferem na questão do tempo:

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito. [...] Os formatos dos quadrinhos também tem uma função. Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. [...] Nas histórias em quadrinhos, o timing e o ritmo se entrelaçam (EISNER, 1989, p.30).

Por exemplo: a introdução repentina de um grande número de quadrinhos pequenos põe em ação uma nova cadência. A perspectiva de uma imagem pode ser alterada para indicar lapso de tempo sem alterar o ritmo. A inserção de um quadro mais largo permite uma pausa nas cadências.

3.2.4 A Questão do Movimento

McCloud (1995, p.107) cita que, apesar dos três mil anos de história com imagens em sequências, foi só com Doodlings, de Töpffer, em meados do século XVIII, que os movimentos específicos foram mostrados na hoje conhecida forma do quadro a quadro. Das primeiras experiências com o zoetropio, estroboscópio, praxinoscópio e o cinematoscópio (final do século XIX) a questão da representação do movimento sempre foi objeto de investigações científicas. Artistas plásticos como Marcel Duchamp procuraram representar o movimento pictoricamente, ou seja, em um único quadro produzir a sensação de deslocamento através de grafismos. Este princípio migrou para os quadrinhos.

No início as linhas de movimento eram tentativas grotescas, confusas, quase desesperadas de representar a trajetória de objetos em movimento no espaço. Com o passar dos anos estas linhas foram se tornando mais refinadas e estilizadas, até diagramáticas. [...] “estas mesmas linhas ficaram tão estilizadas quase a ponto de ter vida e presença próprias” (MCCLLOUD, 1995, p.111)

Outras maneiras além das linhas podem ser, segundo McCloud (1995, p.112), empregadas para a representação do movimento no quadrinho, como por exemplo, imagens múltiplas ou simulação de efeitos fotográficos como as aberrações (borrões). Há quadrinhistas que preferem borrar o fundo ao invés do

objeto em deslocamento para comunicar o movimento. Uma variante contemporânea desta forma de se representar o deslocamento é oriunda dos quadrinhos japoneses que é o movimento subjetivo (grafismos, closes, ângulos, entre outros).

Ainda sobre a questão do funcionamento do tempo nos quadrinhos McCloud (1995) na página 117, observa que por mais bizarra que seja a ação deste tempo na representação gráfica, o que o leitor vê parece muito normal. É uma questão de ilusão que depende da sua estrutura mental para apreendê-la.

Figura 28 – O tempo e a percepção dos fatos na HQ.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.83)

3.2.5 A Questão do Som

Segundo McCloud (1995) na página 116, o som se divide em dois subconjuntos: balões de palavras e onomatopeias. Ajudam a determinar a duração de um quadro pela natureza de um som em si e pela introdução dos fatores “ação” e “reação”.

O ícone cinestético mais usado, mais complexo e versátil dos quadrinhos é o sempre presente e conhecido balão de fala. Todos os dias se inventam novas variações na forma do balão, enquanto dentro deles, os símbolos estão sendo sempre adequados ou inventados para cobrir o não-verbal. Até as variações de letras dentro e fora dos balões mostram um esforço contínuo para

capturar tanto a essência do som, quanto à do pensamento. É uma questão de metalinguagem. Em relação às palavras McCloud (1995) comenta:

É lógico que as palavras, mais do que qualquer símbolo visual, tem o poder de descrever completamente o reino invisível dos sentidos e emoções. As palavras podem pegar as imagens aparentemente neutras e colar nelas uma infinidade de sensações e experiências. As figuras podem induzir sensações fortes no leitor, mas também podem carecer da especificidade das palavras. As palavras por outro lado oferecem essa especificidade, mas não contem a carga emocional imediata das figuras, dependendo de um efeito cumulativo gradual. Juntas as palavras e as imagens podem fazer milagres. (MCCLOUD, 1995, p.135)

Figura 29 – Balões de fala.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.125)

3.2.6 Linhas e Traços

Para McCloud (1995, p.121) a ideia de que uma figura pode evocar uma resposta emocional ou sensual no espectador é vital nos quadros. O mundo invisível das emoções também pode ser representado entre ou dentro do quadro. Trabalhar a expressividade da imagem em um único quadro já era também a preocupação dos pintores expressionistas, que preferiram uma abordagem nova e prioritariamente subjetiva ao simulacro do real pelas sensações visuais emanadas pelos trabalhos dos impressionistas. O referido autor declara que todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo.

Só pela direção uma linha pode ir de passiva e infinita pra orgulhosa e forte até dinâmica e mutável! Pela sua forma ela pode ser importuna e grave, cálida e delicada ou racional e conservadora. Pelo seu caráter, pode parecer selvagem e mortal, fraca e instável ou honesta e direta. As linhas mais inexpressivas da Terra sempre podem caracterizar alguma coisa. E embora alguns artistas se considerem expressionistas, isto não significa que não possam diferenciar uma linha de outra. (MCCLLOUD, 1995, p.124)

McCloud (1995) na página 129 salienta que sempre que alguém inventa um novo jeito de representar o invisível, é quase certo que isto vai ser usado por outros. Se muitos começam a usar o símbolo, ele se incorpora a linguagem, como já aconteceu muito. Na página 130 do mesmo livro, ele comenta por uma abordagem semiótica no figurativo a linha entre o visível e o invisível fica menos clara (denotativo).

Já o rosto de um *cartoon*, como observado, é abstrato, mas baseado em dados visuais. Quando essas imagens começam a se afastar de seu contexto visual elas entram no mundo invisível do símbolo. Este afastamento do visível para o invisível tem sido a base de todas as linguagens escritas da civilização. Os quadrinhos, portanto são considerados uma linguagem que, embora jovem, já tem uma série impressionante de símbolos reconhecíveis. E este vocabulário visual tem um potencial de crescimento ilimitado. Dentro de uma determinada cultura esses símbolos logo são conhecidos por todos.

Figura 30 – Simbologia e representações gráficas.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.107)

Em relação ao fundo (*backgrounds*) McCloud demonstra que estes podem ser ferramentas valiosas para indicar ideias invisíveis, sobre tudo o mundo das emoções, a ponto de produzir um efeito quase que fisiológico no espectador

atribuindo essas sensações aos personagens com os quais se identifica. No entanto a exacerbação destes grafismos e efeitos podem obscurecer os temas, assim como a falta de clareza pode ser benéfica, exigindo maior participação e envolvimento do leitor.

3.2.7 Figuras e Palavras

Como abordado anteriormente, Eisner (1989) fundamenta de forma sucinta a relação texto-imagem envolvida em uma HQ. Na página 140 de seu livro, McCloud (1995) observa que o raciocínio tradicional há muito tempo tem sustentado que as obras de arte pictóricas e a literatura só são realmente muito boas quando mantidas a uma certa distância. Palavras e figuras juntas eram consideradas, na melhor das hipóteses, uma diversão para as massas; e na pior das hipóteses, um produto do comercialismo crasso. McCloud continua, defendendo a ideia de que:

Palavras e figuras continuam populares, mas essa ideia de que a combinação de ambos é muito simplista é uma profecia auto-realizadora. De acordo com as histórias, as figuras antecedem em muito a palavra escrita. Estas são amostras da era de ouro da pintura em cavernas, de mais ou menos 15.000 anos atrás. Parte deste desenho mostra a atenção considerável aos detalhes, enfatizando a representação pictórica. Outros, porém eram muitos icônicos mais símbolos do que figura, como uma linguagem primitiva. (MCCLOUD, 1995, p. 141)

Conforme McCloud, as primeiras palavras então eram figuras estilizadas. Não levou muito tempo para que a escrita antiga se tornasse mais abstrata. Algumas linguagens escritas sobreviventes, até hoje, mantêm traços de sua herança pictórica. Com o passar do tempo, comenta McCloud (1995, p.143) a maior parte da escrita moderna passou a representar apenas o som e perder qualquer semelhança com o visível. Com a invenção da imprensa a palavra escrita deu um grande salto para frente e toda a humanidade com ela (1995, p.143).

O autor observa que em uma sequência de quadrinhos datadas de 1400, texto e imagem eram separados como óleo e água. A palavra escrita tornara-se mais especializada, elaborada e abstrata, cada vez menos figurativa. Com isto, ocorreu que ia se tornando menos abstrata ou simbólicas caminhando para formatos mais representacionais e específicos. Esta separação atinge seu ápice no início de

1800 com a imagem obcecada pela semelhança, luz e cor, e o texto como tesouros invisíveis, sentidos, emoções, espiritualidade, filosofia... Na página 145, McCloud (1995) conclui que na antiguidade, as imagens se aproximaram da palavra enquanto que na modernidade elas se afastaram, constituindo dois universos distintos.

McCloud (1995, p. 149) desfecha este seu raciocínio comunicando que é na cultura popular que as duas formas (texto e imagem) passaram a se colidir constantemente e em nenhum lugar, esta colisão é explorada de forma mais abrangente do que no quadrinho moderno.

Figura 31 – Colisão de textos e imagens nas HQs.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.103)

Para McCloud (1995, p.152) a combinação de palavras e imagens servem à arte da narrativa. Palavras e imagens são combinadas para se transmitir uma série de ideias. As maneiras de combinar palavras e figuras nos quadrinhos são virtualmente ilimitadas. Esta combinação pode ser demonstrada em categorias distintas a saber:

- Específica de palavras: as figuras ilustram, mas não acrescentam quase nada a um texto;

- Específicas de imagem: palavras acrescentando apenas uma trilha sonora a uma sequência visualmente falada;
- Duo-específicos: palavras e figuras transmitindo a mesma mensagem;
- Aditiva: palavras ampliam ou elaboram sobre uma imagem;
- Paralelas: palavras e imagens seguem cursos diferentes, sem intersecção;
- Montagem: palavras são parte integrantes da figura;
- Interdependente: palavras e imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha.

McCloud conclui que história em quadrinhos se identifica com o conceito de Arte quando entendida como uma construção orientada à criação, à produção e à apreciação de um objeto (1995, p. 170). Para esta construção ele sugere seis passos: 1) Ideia/objetivo: impulsos, ideias, emoções, filosofias, objetivos, teor da obra...; 2) Forma: desenho, escultura, HQ...; 3) Idioma: vocabulário, estilos, gestos, assunto, gênero...; 4) Estrutura: o que incluir, excluir, como arranjar, compor...; 5) Habilidade: conhecimento prático, construção da obra...; 6) Superfície: produção, acabamentos...

3.2.8 Cores

McCloud (1995, p. 186) entende que o emprego de cores nos quadrinho depende, em princípio, de duas grandes condicionantes: as questões comerciais da revista (custo de produção e valor de venda) e a tecnologia empregada na sua produção (universo gráfico, impressão). Na página 188, ele admite um terceiro: que a cor tem também um aspecto simbólico (associada a um personagem: Hulk = verde, por exemplo).

A cor para McCloud assume o potencial expressivo de um estado de espírito. Tons e modelação podem acrescentar profundidade. Cenas inteiras podem mostrar só cores. “Cor com sensação, cor como ambiente. Cor como cor.” (MCCLOUD, 1995, p.191) Em relação ao preto e branco, McCloud (1995) observa que nestes, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. O significado transcende a forma; as formas assumem mais significância. Talvez por este motivo, a maioria maciça das produções de Joe Sacco vale-se de técnicas de desenhos em preto e branco: a força de seus grafismos e traços potencializam a

ideia central da comunicação de uma forma mais simplificada e direta, prescindindo assim do uso das cores.

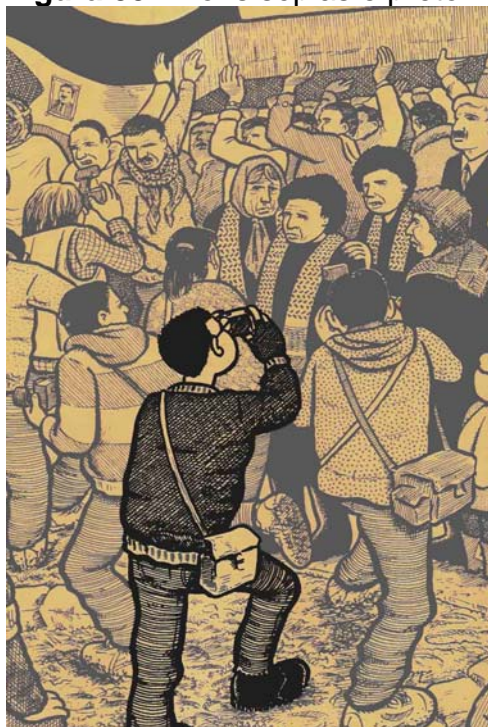
McCloud, no entanto, conclui defendendo que nós vivemos em um mundo em cores, não em preto e branco e que os quadrinhos coloridos sempre vão parecer mais reais. Porém, como o leitor de quadrinhos busca muito mais do que só “realidade”, a cor nunca vai substituir inteiramente o preto e branco e sua expressividade formal.

Figura 32 – Aplicação de cores.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004)
Ilustração da capa

Figura 33 – Tons sépias e preto.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004)
Ilustração da contra-capa

Figura 34 – Traços em preto e branco.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 50)

3.2.9 Cinco Escolhas para Clareza

3.2.9.1 Escolha do momento

O melhor modo de se representar uma sequência está na escolha do momento retratado, ou seja, da articulação dos elementos desenhados e colocados na sequência. Segundo McCloud (2008, p. 12), os momentos escolhidos na sequência representam a rota mais direta e eficiente para comunicar um enredo. O autor aponta que cada quadrinho representa uma ação completa e quando organizados em sequência constroem um enredo, que se baseia em ações.

Figura 35 – Momentos retratados e enredo.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.124)

Segundo McCloud,

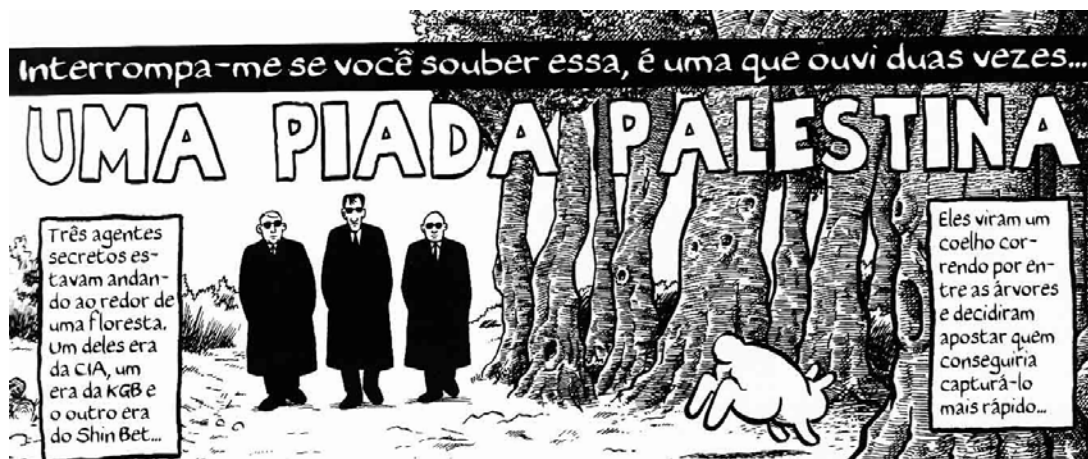
As transições de “momento” são úteis para retardar a ação, aumentando o suspense, capturando pequenas mudanças e criando um movimento cinematográfico na página. [...] As transições de “sujeito a sujeito” são igualmente eficientes para levar a história adiante. Alternando-se o ângulo para dirigir a atenção do leitor conforme o necessário (MCCLLOUD, 2008, p. 16).

Ainda segundo McCloud, as transições de “cena a cena” (saltos), “[...] podem ajudar a contar uma história em extensões diferentes, permitindo ainda assim diversos intervalos de tempo e uma variedade de locais” (MCCLLOUD, 2008, p. 16). Pode-se paralisar o tempo na narrativa e permitir que o olho vagueie utilizando-se as chamadas transições de “aspecto a aspecto”.

Existe, por fim, segundo McCloud (2008, p. 17/18), um tipo de inserção chama de *non sequitur*, uma ruptura brusca na narrativa para uma inserção de uma piada ou chamada irônica aparentemente fora do contexto mas que confere, pela quebra, um contraste interessante à narrativa. Em uma história movida pelo enredo, todos estes modos de transições são pensados e combinados entre si

objetivando a clareza da narrativa. Ajudam a entender quem fez o quê, onde e como foi feito, assim por diante.

Figura 36 – Exemplo de *non sequitur*.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.96)

3.2.9.2 Escolha do enquadramento

3.2.9.2.1 Definição para enquadramento

No enquadramento, comenta Eisner (1989), entra em jogo a habilidade de narração do artista. A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens e a sua relação com as outras da sequência podem ser entendidas como a gramática básica a partir da qual se constrói uma narrativa.

Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Eisner (1989, p. 43) sustenta que o layout básico dos quadrinhos é aquele em que tanto seu formato como sua porção permanecem rígidos. O requadro, portanto serve para conter a visão do leitor.

Além da função principal de moldura (área limitada para as imagens, textos, objetos e ações) o requadro nos quadrinhos podem ser usados como partes da linguagem “não verbal” da arte sequencial. Ao classificá-los, Eisner especifica:

Por exemplo, requadros retangulares com traçado reto, a menos que a parte verbal da narrativa o contradiga, geralmente sugerem que as ações contidas no quadrinho estão no tempo presente. O *flashback* (mudança de tempo ou deslocamento cronológico) muitas vezes é indicado por meio da alteração do traçado de requadro. O traçado sinuoso ou ondulado é o indicador mais comum de passado. Embora não exista nenhuma convenção de consenso universal para expressão de tempo através do requadro, o “caráter” do traçado – tal como no caso de som, emoção ou pensamento – cria um hieróglifo (EISNER, 1989, p. 44).

Em seguida a tal afirmação, Eisner mostra que a ausência de requadro expressa espaço ilimitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida. O requadro é um recurso narrativo; seu formato ou ausência podem se tornar parte da história em si. O requadro pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo.

O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. Enquanto o requadro convencional, de contenção, mantém o leitor distanciado – ou fora do quadrinho, por assim dizer -, o requadro tal como é usado nos exemplos abaixo convida o leitor a entrar na ação ou permite que a ação “irrompa” na direção do leitor. Além de acrescentar a narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais. (EISNER, 1989, p.46)

Eisner (1989) comenta ainda outra função importante do requadro: como suporte estrutural. Neste caso ele passa a envolver o leitor, e sua função é maior do que mero contorno. A simples inovação do interjogo entre espaço contido e o não espaço (espaço em branco entre os quadrinhos / sarjeta) também tem grande significado dentro da estrutura narrativa.

Em relação ao traçado dos requadros, Eisner observa que as possibilidades de variação de seu traçado são limitadas pelas exigências da narrativa e pelas dimensões da página. Por estar a serviço da história o traçado do requadro é criado de acordo com a ação determinada pelo escritor/artista ou em resposta a ela (1989, p.51).

Eisner também chama a atenção para a função emocional do requadro. O formato e o tratamento deste podem lidar com as emoções do espectador a intenção é despertar a própria reação do leitor à ação, criando assim um envolvimento emocional na narrativa (1989, p.59).

Figura 37 – Requadros.

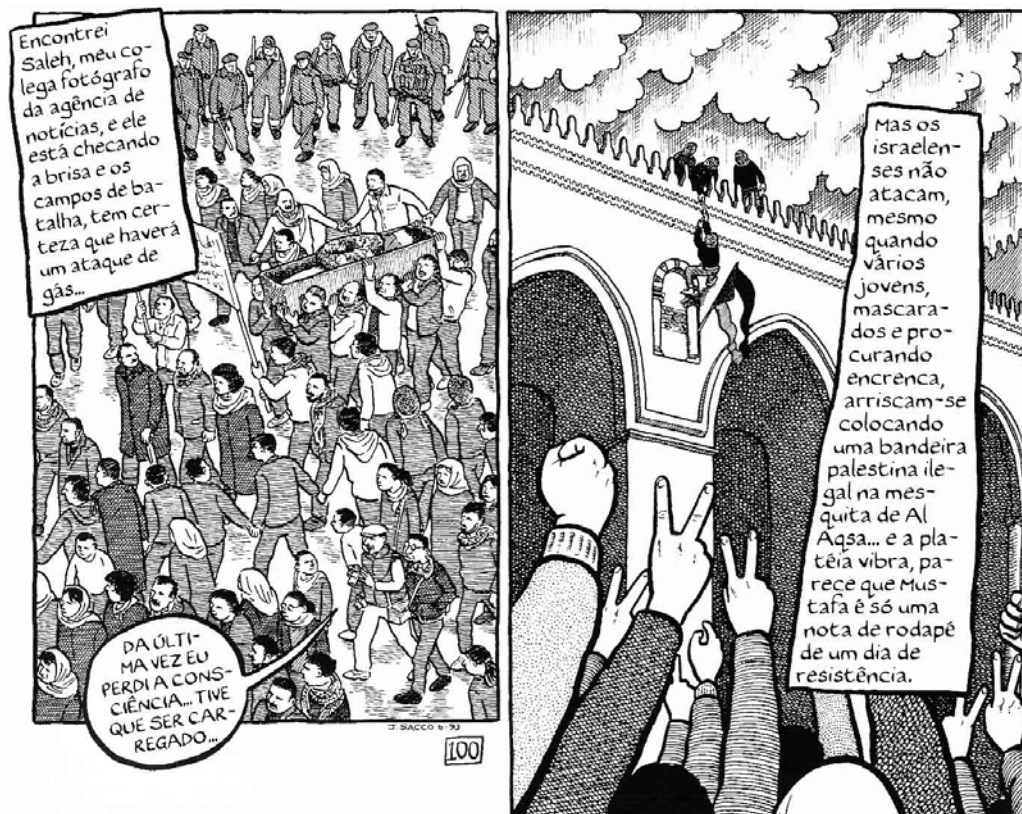


Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.98)

Segundo McCloud, 2008, p.19, a escolha do enquadramento é o estágio em que se decide o quão perto enquadrar uma ação para se mostrar todos os detalhes pertinentes. Ou o quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo. Neste estágio que são relevados fatores compositivos como recortes, equilíbrio e inclinação. As variações de ângulos e pontos de vista (aproximação ou distanciamento do observador são interessantes para a percepção e a atenção do leitor.

Ângulos de visão também dão expressividade às cenas. Como já exposto, um *Contra-plongé*, por exemplo (vista ascendente) atribui grandiosidade aos personagens, enquanto que um *plongé* (vista descendente) pode colocar o leitor em uma posição de superioridade física e emocional em relação aos elementos visuais (coisas e personagens) da cena, afirma McCloud (2008, p.21). Desenhar tomadas panorâmicas detalhadas, embora trabalhoso, garante um forte senso de localidade na imaginação dos leitores, assim como centralizar ou não os personagens em um quadrinho também é um meio para se direcionar o olhar em relação a eles, destaca McCloud, 2008, na página 23. Neste artifício, Joe Sacco trabalha com absoluta maestria. Ele oferece ao leitor posições de visão que vão além da mera intenção de se mostrar detalhes físicos.

Figura 38 – Ângulos de visão plongé e contra plongé.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.100)

3.2.9.2.2 A questão do quadrinho

Eisner (1989) comenta que a função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas no espaço). Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Estes segmentos são chamados quadrinhos. Não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos e são partes do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.

Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo [...] O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios. (EISNER, 1989, p.38)

A tarefa do quadrinhista é, num primeiro momento, ver pelo leitor. Seu desenho estará a serviço da narrativa e ao leitor é mais interessante reconhecimento do que análise. Ele dispõe a sequência dos eventos (figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Na mesma página Eisner (1989) ainda defende que conhecida a sequência o leitor pode fornecer os eventos intermediários a partir da sua própria vivência.

Figura 39 - Sequências.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.65)

3.2.9.3 Escolha das imagens

Depois do planejamento, escolha, arranjo e esboço é o momento do desenho propriamente dito. Segundo McCloud (2008, p.26), não importa que estilo de imagem você escolha, a função primária e mais importante de seus desenhos é comunicar-se de maneira rápida, clara e envolvente com o leitor.

Figura 40 – Planejamento da cena e desenho.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.44)

O modo como é desenhado um cenário, por exemplo, pode dizer como é o estilo de vida ou o contexto vivido pelo personagem. As feições de personagens em segundo plano também podem dar indícios do que ocorre na cena. Para McCloud, um detalhe também pode fazer toda a diferença na narrativa (2008, p. 29).

3.2.9.4 Escolha das palavras

McCloud (2008, p.30) insiste na questão das palavras; elas podem ser um poderoso aliado na luta pela comunicação e trazem consigo um nível sem paralelos de especificidade. Não há imagem tão vaga que não possa ser atrelada verbalmente a um sentido específico. E alguns conceitos e nomes mais específicos só podem ser comunicados através de palavras.

McCloud afirma que as palavras podem ser usadas para compactar uma história resumindo vastas mudanças em um único quadro. As palavras podem assumir o centro do palco em casos de diálogos. Ainda na mesma página, McCloud (2008) afirma que “as palavras, sozinhas, vem contando histórias há milênios, e se saíram bem sem imagens... mas nos quadrinhos as duas coisas tem de trabalhar juntas sem emendas, aponto de os leitores mal notarem quando estão passando de uma para outra” (MCCLOUD, 2008, p. 31). Ele ainda sugere que as palavras são excelentes comunicadores, mas, quando uma imagem for a melhor solução, devem ser suprimidas. Na obra de Joe Sacco as palavras, assim como os desenhos tem um

tratamento muito requintado e totalmente harmônico entre si.

Figura 41 – Palavras.



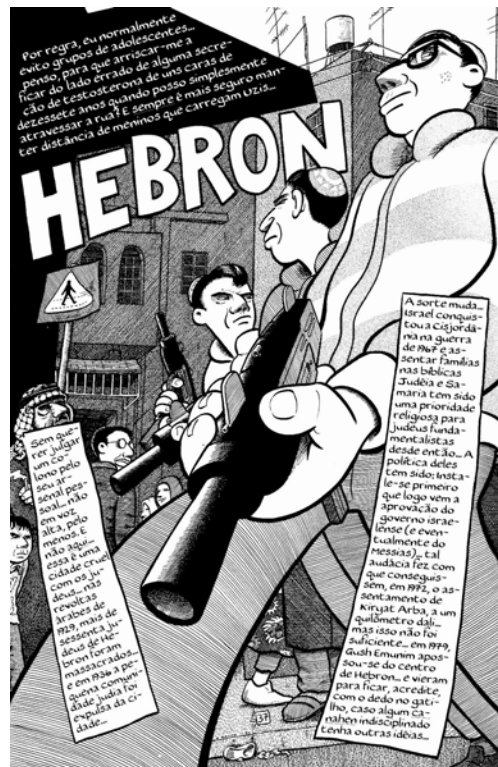
Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.132)

3.2.9.5 Escolha do fluxo

Segundo McCloud (2008, p. 32) a escolha do fluxo é delimitar como guiar o público através da HQ, do início ao fim. Parte de um pacto cultural de sentido de leitura entre o artista e seu público, tanto na organização sequencial dos quadrinhos em uma página, das páginas em relação ao todo da obra, assim como dentro de cada quadrinho.

“Fluxo requer simplicidade, evitar complicações na organização dos quadrinhos na página” (MCLOUD, 2008, p. 33). O autor também sugere que o layout deve servir à história e não o inverso. A composição e o movimento podem ajudar a guiar os olhos do leitor, mas deve se certificar de que eles estão orientados na direção certa. Para McCloud (2008, p.34) a escolha do fluxo consiste parcialmente em remover os obstáculos do caminho, na busca por uma experiência de leitura suave. Elementos diferenciados quadro a quadro chamam a atenção do leitor, enquanto elementos repetidos quadro a quadro tendem a se tornarem ignorados, imperceptíveis.

Figura 42 – Fluxo e sentido de leitura.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.37)

3.2.10 Intensidade

Por Intensidade entende-se o efeito conseguido através de técnicas visuais que conferem a um quadrinho alternâncias de contrastes, dinamismo, “empolgação gráfica” ou até mesmo sensação de urgência. Segundo McCloud pode-se citar como recursos para esta finalidade: a) Extremos indícios de profundidade: sensação de grandes distâncias ou extrema proximidade e o contraste entre ambas; b) Variações desvairadas de formato e tamanho das molduras; c) Contraste gráfico: ousadas justaposições de cores, formas e brilho; d) Poses e expressões exageradas; e) Técnica virtuosíssima de desenho; f) Rupturas da quarta parede: objetos e personagens sem bordas ou rompendo bordas; g) Diagonais: ângulos e sujeitos inclinados (MCCLLOUD, 2008, p. 46).

McCloud conclui que, embora clareza e intensidade possam andar de mãos dadas, só consegue-se realçar um deles se diminuir a ênfase sobre o outro. Adverte que se todos os quadrinhos estiverem “ligados no volume máximo” o tempo todo, não restaria nenhuma esperança de um contraste mais dramático. É na variação de intensidade entre os quadrinhos que verdadeiros efeitos dinâmicos são criados.

McCloud (2008, p. 50) observa que para que uma cena tenha um impacto dramático, ela precisa de cenas precedentes que preparem o leitor a ela. Os leitores anseiam por mudanças dramáticas, mas destacar a mudança exige um ponto de referência imutável. Um quadrinho composto apenas de uma imagem pode preparar para uma aparição repentina no próximo. O ângulo fixo pode chamar a atenção para um zoom. Uma sequência de quadrinhos menores pode conduzir a um impacto com o subsequente maior (de página inteira, por exemplo).

Um plano médio pode preparar o leitor para um *close-up* no personagem. McCloud então fecha esta observação notando que narrar “sem rodeios tendo a clareza como guia, é a melhor maneira de as histórias ganharem fôlego para fulminarem como um relâmpago quando for a hora” (2008, p. 51). A autor conclui que descobrir o equilíbrio entre a intensidade e a clareza é mais do que um desafio prático. Expressa uma questão filosófica mais ampla na cultura dos quadrinhos.

Figura 43 – Dinâmica da intensidade e da clareza.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.94)

Por fim, McCloud resume que há duas metas a serem buscadas ao se compor uma HQ: a intensidade da apresentação e o conteúdo da história em si, dos seres humanos que vivem nela, das ideias expressas por meio deles e entre eles e das sensações do mundo a que sua história da vida.

3.2.11 Construção de Personagens

McCloud (2008, p. 58) sustenta que o artista gráfico entra com as formas, as linhas e as cores e o público com suas experiências humanas necessárias para dar-lhes vida. Ao se conceber personagens, o primeiro critério para o reconhecimento como tal é saber lidar com a simetria bilateral, ou seja, esquerda e direita devem ser imagens análogas. Também auxilia na identificação dos personagens, se a locomoção está na base e estrutura como olhos estão no topo.

Em relação a personagens, o autor observa que “humanos adoram humanos, não conseguem se faltar de si mesmos, anseiam pela companhia de humanos, valorizam as opiniões de humanos e adoram ouvir histórias sobre humanos!” (MCCLOUD, 2008, p. 58). Em seguida complementa:

Em suma, criar um ser humano na mente do leitor é fácil. São necessárias umas poucas linhas e seus leitores farão o resto. Mas se você quiser que eles vejam uma pessoa específica, com uma aparência específica e sonhos e esperanças específicos, então vai precisar de alguns passos extras. (MCCLOUD, 2008, p. 61)

Segundo McCloud (2008), três passos podem ser adotados para trazer os desenhos à vida como seres humanos vívidos e críveis: *a) design de personagens*: personagens com distinção e personalidade; *b) expressões faciais*: retrato de emoções com poder e precisão; *c) linguagem corpórea*: certificação de que toda figura desenhada tenha uma história pra contar. Dominar estes elementos mais o uso eficaz das palavras é a chave para se criar personagens marcantes.

Para McCloud, portanto, um bom personagem devem prescindir das seguintes qualidades: *a) uma vida interior*: uma história, uma visão de mundo e desenhos únicos; *b) distinção visual e traços expressivos*: um corpo um rosto e uma indumentária distintos; *c) traços expressivos*: traços de fala e comportamento associados com o personagem (MCCLOUD, 2008, p. 63).

Em relação a vida interior é a construção de sua personalidade; para

McCloud elucidar as razões para tudo aquilo que fazem e dizem, ajudando a prever seus passos futuros. É apresentar ao leitor sua história de vida. Procura-se então criar um elo entre as experiências dos personagens e as do leitor gerando uma conexão emocional.

Em relação a distinção visual e traços expressivos, McCloud comenta que o aspecto externo do personagem pode influenciar na construção da sua personalidade. Existem traços considerados "cartunizados" - de natureza mais caricatural e abstrata - e outros de referência mais figurativa (próximo ao real).

Segundo McCloud (2008, p. 76), os traços expressivos tratam das várias tendências da linguagem corpórea, das expressões faciais, dos padrões de fala e de outros toques pessoais. Com essas três premissas (personalidade, distinção visual e expressividade) o leitor já pode começar a mapear o território emocional em que cada personagem opera.

Nos livros de Joe Sacco, a representação iconográfica do real é a tônica. Logo, não pode ser observada a criação (invenção) de personagens, uma vez que Sacco propõe-se a retratar as realidades e as pessoas que vai encontrando em suas experiências jornalísticas. Seu trabalho é realizar estas descrições caracterizando indivíduos e cenários de maneira cartunizada e, com desenhos e textos de próprio punho compor a sua narrativa.

Figura 44 – Personalidade, distinção visual e expressividade.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.76)

McCloud (2008, p. 99), como já exposto, comenta que a fala dos personagens pode ser administrada através dos balões. Porém, quando se quer acentuar uma mudança emocional pode-se também trabalhar com imagens. Um recurso interessante é dedicar, numa sequência de quadrinhos a transição emocional do personagem, quadro a quadro, dando à cena a dramaticidade esperada.

O autor comenta que existe uma infinidade de formas para se construir expressões faciais, porém seis bastam: chocado, irritado, sério, perturbado, feliz e com dor. Também depende da percepção do leitor, que hora se interessa pelo aspecto visual do personagem, hora pela arena emocional criada.

Segundo McCloud, assim como os rostos expressam uma boa parte do que ocorre emocionalmente dentro de um personagem, os corpos podem transmitir eles próprios mensagens poderosas. Diz aos leitores quem são eles antes mesmo que falem. A linguagem corporal tem uma base mais situacional, afetada por direção, terreno, fonte do perigo, oportunidade física, entre outros (2008, p. 102/103).

Para McCloud, não há poses corporais primárias e que as demais derivem dela, mas pode ser de grande valia conhecer uns poucos tipos básicos de relações entre nossas ações físicas e as mensagens por elas transmitidas. Uma postura reta transmitirá força e confiança. Uma postura arqueada e caída identificará o personagem como fraco ou desvalido.

McCloud sustenta que a posição corpórea (equilíbrio, desequilíbrio, correlações como posição fetal, etc) incluindo expressões com as mãos podem ser trabalhadas nas HQ's para formalizar a comunicação. Na página 112, ele comenta que as mãos assumem a construção tanto de mensagens deliberadas, gestos culturais quanto de sentidos fixos (símbolos, como por exemplo, atribuídos à linguagem de sinais).

Figura 45 – Linguagem e simbologia do corpo e da face.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.95)

3.2.12 Texto e imagem

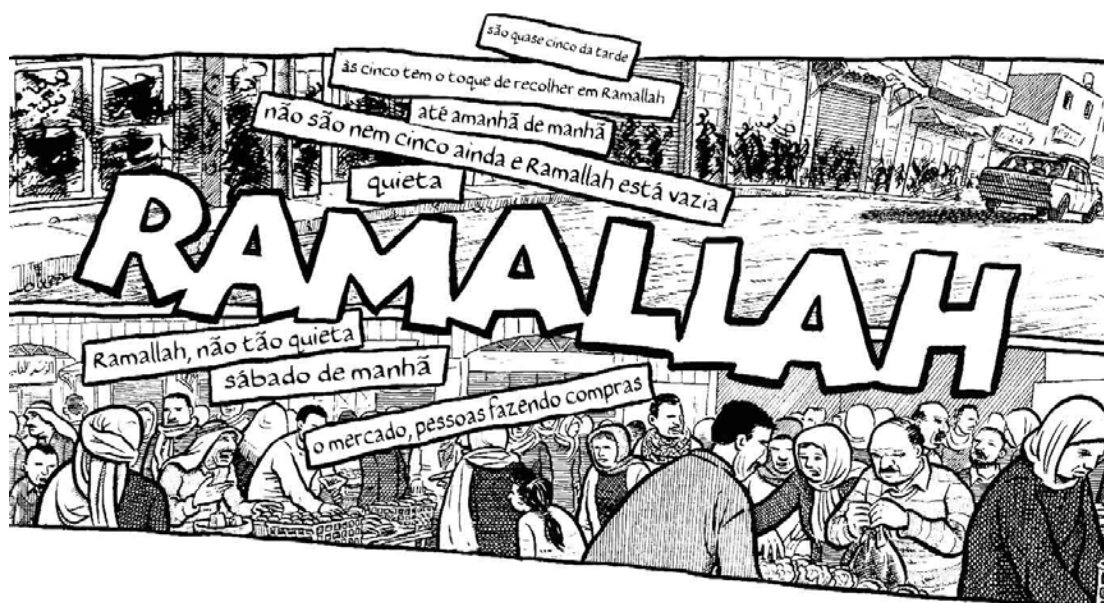
Nas histórias em quadrinhos nota-se a importância da compreensão da interação textual-imagética nas suas instâncias construcionais e frutivas. Para McCloud (2008, p. 128) preconiza-se um equilíbrio dinâmico e favorável à narrativa, pois, às vezes as palavras assumem a frente, outras vezes, as imagens, mas ambas atuam juntas para impelir a história para frente. Embora haja um volume muito expressivo de textos e imagens na obra de Joe Sacco, observa-se nela a constatação de McCloud: textos e imagens se interagem, se alternam e se complementam de maneira positiva, de modo que a mensagem ganhe propriedade e eficácia comunicativa.

Em seguida, McCloud (2008) apresenta sete maneiras de palavras e imagens se combinarem atribuindo à leitura ausência de emendas e equilíbrio, verdadeiro simulacro da vida, além dos balões de fala (para dar voz aos personagens) e as onomatopeias (efeitos sonoros). O autor as apresenta em categorias: a) específica da palavra: as palavras proporcionam tudo o que você precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo descrita; b) específica da imagem: as imagens proporcionam tudo o que você precisa, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena que está sendo exibida;

c) específica da dupla: palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem; d) interseccional: palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecer informações independentemente; e) interdependente: palavras e imagens combinando-se para transmitir uma ideia que não transmitiriam sozinhas; f) paralela: palavras e imagens seguindo trilhas aparentemente diversas sem intersecção; g) montagem: palavras e imagens combinadas pictoricamente (MCCLLOUD, 2008, p. 130)..

McCloud adverte que não há maneira "errada" de misturar palavras e imagens, mas se você quiser prender a atenção dos leitores, há algumas coisas que merecem atenção: manter o número de palavras sob controle em relação ao quadrinho, utilizar uma variedade saudável das combinações (categorias) de se relacionar texto e imagem e concentrar-se na história narrada de modo que palavras e imagens sirvam igualmente para manter a concentração do leitor.

Figura 46 – Palavras e imagens em um quadrinho.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.117)

Lidar com palavras e imagens em uma HQ é portanto é um jogo de forças expressivas. O artista que conseguir incorporar esta habilidade à sua estética obterá notório destaque. Um pouco mais adiante McCloud observa:

Palavras e imagens em que pesem as suas diferenças são apenas dois lados da mesma moeda. Ambas compartilham um propósito comum e uma herança comum. Grandes cartunistas demonstram como as duas podem combinar-se sem emendas enfatizando as qualidades caligráficas de imagens simples em cartoon e a imediação pictográfica de breves palavras em negrito. (MCCLLOUD, 2008, p.152)

Palavras e imagens, portanto, tem suas histórias e forças distintas e estas formam uma rica fonte de inspiração para muitos criadores atraídos pelos quadrinhos. Como qualquer casal, palavras e imagens precisam equilibrarem-se na necessidade de se encontrar um terreno comum com a necessidade de se explorar suas identidades distintas.

Figura 47 - Imagens e palavras em equilíbrio e harmonia.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.97)

MacCloud finaliza este comentário fazendo a analogia da relação texto e imagem com um casamento: trata-se de um processo constante, que pode durar toda a vida, mas cabe ao quadrinhista escolher o modo como irá unir este casal eficazmente na página.

3.2.13 Balões de fala

Para Eisner (1989) o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som:

As disposições do balão que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo eles são disciplinares na medida que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração fala. Os balões são lidos segundo as mesmas convenções do texto (isto é, da esquerda para direita e de cima para baixo nos países ocidentais) e em relação à posição do emissor. (EISNER, 1989, p.26)

O balão possui uma história. A primeira versão conhecida era uma fita que emergia da boca do emissor da fala no desenho, como no caso dos frisos maias, chaves apontando para a boca. Em Eisner (1989, p. 27) vê-se que com o desenvolvimento do balão, ele foi se aprimorando deixando de ter a forma apenas de requadro para adquirir significado, passando a contribuir também para a narração.

Posteriormente seu contorno passou a ter uma função maior do que simples cercado para fala acrescentando significado e comunicando a característica do som à narrativa. Dentro do balão o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. A escolha por uma tipografia manual ou digital bem como a anatomia dos tipos geram efeitos de significância na fala exigindo então cuidados por parte do quadrinhista.

McCloud observa que o estilo do balão é uma escolha do artista, mas destaca que alguns detalhes são importantes: a) tamanho dos balões: respeitando a proporção texto e imagem do quadrinho, anteriormente já comentada; b) evitar várias emoções dentro de um mesmo balão: diversas situações emocionais em uma única cena no mesmo balão pode não surtir o efeito dramático desejado. Ele sugere quatro balões em quatro quadros representando quatro emoções; c) ênfases: nas palavras individuais dentro do balão, bem como em palavras isoladas de uma fala, destacando a inflexão vocal, como letramento ampliado, em negrito ou itálico. Alguns cartunistas usam variações dramáticas de tamanho e formato para transmitir a inflexão vocal de palavra em palavra; d) expressão corporal: na página 144, McCloud (2008) relembra que Will Eisner, importante quadrinhista e autor da famosa série "The Spirit", adverte aos desenhistas que o modo como "ouvimos" um balão de fala também é afetado pelas expressões e pela linguagem corporal do falante, a despeito das letras usadas no diálogo. e) maiúsculas e minúsculas em um

balão: na página 145, McCloud (2008) comenta que na última década, o número crescente de artistas vem passando da grosseira tradição de maiúsculas para acolher fontes maiúsculas e minúsculas. Ele mesmo ainda oscila, tem dúvidas sobre esta transição, se esta interfere ou não na expressividade da fala (MCCLLOUD, 2008, p. 142-145).

Figura 48 - Formatação de textos em balões.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.93)

3.2.14 Efeitos Sonoros

Segundo McCloud, graças ao cinema e à televisão nós nos habituamos a histórias que usam continuamente a visão e audição, que oferecem experiências ricas e envolventes. Nos quadrinhos deve-se acessar tais experiências apenas via sentido visual:

As palavras desempenham um papel importante nos quadrinhos ao preencher os espaços. Elas dão voz a nossos personagens permitindo nos descrever todos os cinco sentidos e no caso dos efeitos sonoros elas se transformam graficamente no que descrevem, e dão aos leitores uma rara chance de ouvir com os olhos. (MCCLLOUD, 2008, p. 146)

O autor ainda observa que criar grandes efeitos sonoros não requer o tipo de consistência metódica que o bom letramento de balões exige. Efeitos

sonoros são invenções de uso único em que você pode improvisar muito. Não existem abordagens certas ou erradas, mas algumas variáveis definidas dentro das quais pode-se improvisar: a) volume: tamanho, espessura, inclinação e pontos de exclamação; b) timbre: qualidade do som, sua aspereza, ondulação, agudeza, imprecisão, etc; c) associação: estilos e formas de fonte que designam ou imitam a fonte do som; d) interação gráfica: puras considerações de forma, linha e cor - bem como o modo como o efeito se mescla com a imagem. Embora Sacco não utilize deliberadamente de onomatopeias ou de recursos gráficos mais clássicos dos quadrinhos para representar o som, a iconicidade trabalhada por ele em seus traços oferece ao leitor a possibilidade clara de imaginar e de mentalmente ouvir o que se passa nas cenas. O leitor é quem projeta o som de acordo com suas próprias experiências auditivas. Trata-se, portanto de uma experiência semiótica, mais um recurso poético muito bem trabalhado por Joe Sacco.

Figura 49 – Cena em Preto e branco.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.100)

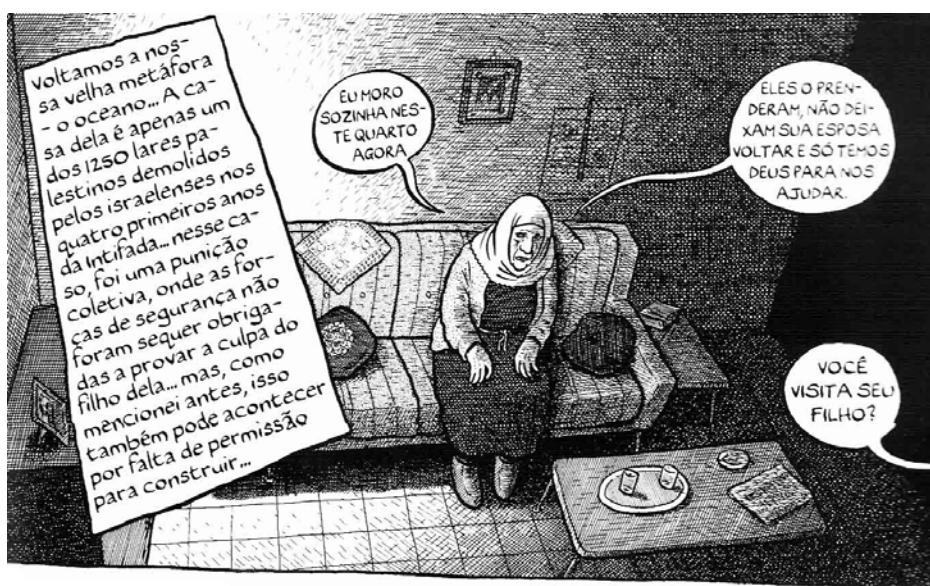
3.2.15 Pontos de Vista e Perspectiva

McCloud (2008, p. 158/159) observa que representar todas as vistas e sensações em pequenos retângulos pode ser um desafio intimidador, mas para o

quadrinhista que se propõe a fazê-lo com disposição, conhecimento e esforço, valerá a pena, pois seus mundos representados parecerão vívidos para os leitores.

Quadrinhos desenhados simulando tomadas em grande angular são capazes de ilustrar satisfatoriamente onde a história acontece. Também pode-se dar ao leitor mais do que a sensação de se estar olhando para uma cena e sim ser rodeado por ela. Numa panorâmica tomada como cena inicial para a ilustração de um ambiente, deve-se encontrar alguns requintes tais como: sangramento do quadrinho em direção às bordas da página; maior nível de detalhes realistas; ausência de balão de fala; um ângulo de visão mais baixo do centro e maior senso de profundidade quer pelo tamanho dos elementos como pelo desbotamento de objetos distante.

Figura 50 - Tomada panorâmica.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.69)

Elementos como ampliação da moldura da janela escapando da nossa visão periférica, detalhes e texturas realistas, do seu cheiro, do seu som, senso de profundidade, tamanho, além da duração percebida em um balão de fala e o silêncio são qualidades importantes para a construção da narrativa em quadrinhos.

Subdividir uma cena ampla em vários quadrinhos é um recurso importante para se obter uma descrição de uma cena de maneira mais dinâmica. Segundo McCloud (2008, pg.167) sequencias em múltiplos quadrinho também lhe dão tempo para criar um estado de espírito específico para seus mundos – processo

que exige tempo para se instaurar, em qualquer mídia narrativa.

Figura 51 – Sequência em múltiplos quadinhos.

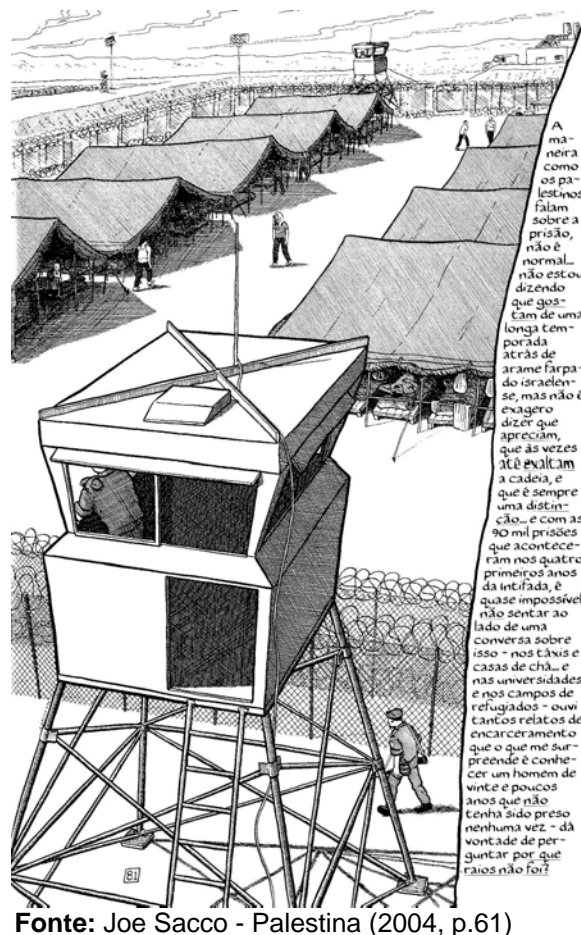


Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.123)

Outra opção segundo McCloud (2008, p. 168) é tratar todos os quadinhos como se fossem uma tomada panorâmica e adicionar detalhes ambientais de um canto a outro sempre que possível. Outra observação do mesmo na página 170 é que para tornar os mundos criados para HQ mais acreditáveis visualmente precisar-se-á abordar o assunto e desenhar cenas em perspectivas. Toda perspectiva é uma tentativa de representar o mundo 3D numa superfície 2D. McCloud dá algumas ideias sobre como a perspectiva e os quadinhos podem funcionar juntos: a) Escala de tamanho: os objetos mais distantes tendem a se parecer menores do que os mais próximos; b) Como objetos em mesmo plano convergem com a distância; c) Horizonte cruza figuras na altura de seus olhos independentemente da distância; d) A utilização de pontos de fuga a partir de um, dois, três pontos visando maior expressividade; e) Os pontos de fuga podem ser

trabalhados na construção de um cenário ditando a perspectiva adotada. Pode ser a partir de um único, dois e três pontos (MCCLLOUD, 2008, p. 172).

Figura 52 – Perspectiva.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.61)

McCloud (2008, p.173) argumenta que as páginas dos quadrinhos se estruturam em torno de pessoas, objetos e palavras posicionados na página, por isto a maioria dos quadrinhos começa a vida como uma coleção de elementos planos em 2D, e só depois que esses relacionamentos foram concebidos é que uma cena tridimensional começa a emergir. Outro recurso é localizar os elementos mínimos necessários na página (ou no quadrinho) e complementar com criatividade e improvisação a cena.

Em relação à representação McCloud salienta que improvisar pode ser um procedimento tanto para cenas fantásticas quanto realistas. No caso das cenas realistas pesquisas visuais são imprescindíveis, principalmente porque tais representações estão diretamente associadas às lembranças e experiências dos leitores e trazem ao trabalho caráter e credibilidade. Ele comenta que fotografias do

lugar ou mesmo desenhos efetuados nele é um investimento de tempo interessante para o artista e para o leitor (2008, p. 176).

Um segredo para se desenhar planos de fundo, segundo McCloud (2008, p.178) é não pensar neles como plano de fundo e sim como ambientes, lugares onde seus personagens existem e não cortinas de fundo atrás deles como ideia tardia. O comodismo de alguns artistas os torna, segundo Eisner, “escravos do close-up”, focando o rosto e as expressões faciais dos personagens evitando ter que desenhar uma dúzia de coisas que nunca antes desenharam. McCloud conclui que os artistas que aceitaram o desafio mudaram as histórias em quadrinhos com os mundos que criaram. Sacco pode ser tomado como um ótimo exemplo destes artistas, uma vez que conseguiu imprimir em seus desenhos muito das paisagens naturais e artificiais que encontrara em suas expedições.

Figura 53 – Plano de fundo e ambientação.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.48)

3.2.16 Outras Observações Importantes

Ao conceberem suas histórias, McCloud alerta aos autores que devem procurar pensar visualmente. Também cabe ao quadrinhista compreender o antagonismo de que alguns visuais complexos podem ser representados em um único quadrinho e que ações mais simples podem exigir mais de um.

O autor comenta que escrever roteiros por si só é uma arte, e que é importante verificar bibliografia que pode fornecer diretrizes detalhadas sobre isso. Também observa que quando houver a associação de um roteirista com um quadrinhista o objetivo maior da história deve ser privilegiado, evitando-se a "síndrome roteirista contra artista" (MCCLLOUD, 2008, p. 149).

McCloud (2008) apresenta algumas sugestões de metas narrativas básicas com as quais a maioria dos autores parece estar de acordo (inclusive Joe Sacco): a) procurar histórias enraizadas na própria experiência do quadrinhista e que se comunique com as experiências de seus leitores; b) encontrar novos e interessantes tipos de conflitos entre os personagens e entre os indivíduos e o mundo ao redor deles; c) surpreender os leitores, levando-os a lugares onde eles nunca estiveram; d) provocar emoções - suspense, riso, horror, alegria, tristeza - não por meio da manipulação barata, mas explorando heranças e experiências comuns; e) fazer com que seus leitores se importem, que desejem saber como as coisas terminam, fazer com que os leitores voltem em busca de mais; f) embora as sugestões dos itens anteriores possam ser aplicadas em diferentes mídias: televisão, cinema, literatura, teatro, é preciso entender que os quadrinhos são diferentes dessas outras mídias em seus desafios, ferramentas e métodos de trabalho, mas as metas básicas são as mesmas porque todas as histórias vão parar na mente do público; g) não existe um tipo certo de história para os quadrinhos, ou seja, é um erro condicionar a criação de histórias a uma determinada categoria, pois ninguém sabe o que pode dar certo antes de tentar. McCloud (2008, p.151) argumenta que algumas histórias de maior sucesso dos quadrinhos nos últimos anos exploraram assuntos que ninguém escrevia na época, que não tinham aparente razão para achar que dariam certo (MCCLLOUD, 2008, p. 150-153).

Como visto, na obra de Joe Sacco, todas estas características estão visivelmente implementadas: ao percorrer pessoalmente os ambientes convertidos em histórias em quadrinhos, Sacco interage com estes, logo, sua história humana automaticamente começa a fazer parte de tudo aquilo e vice e versa. Conflitos, tensões e relações humanas permeiam suas páginas, pois os locais que visita são historicamente estigmatizados com infinitos problemas: desigualdade social, preconceito, imperialismo militar, conflitos políticos, ideológicos, etc. Sacco tem a habilidade de converter suas histórias em objeto de estímulo à curiosidade do leitor, pois mostra como são as pessoas, os costumes, os lugares e as condições

humanas em seus documentários que comumente não são vistos em outras mídias. Sacco tem a habilidade de manipular a linguagem em quadrinhos de modo a se apropriar dos seus dispositivos básicos, e também a implementar algumas inovações, principalmente nos traços e nas composições dos quadros (o não uso de onomatopeias e o emprego de metalinguagens como alternância de tipografias nas falas são algumas delas).

Figura 54 – A temática e os traços de J. Sacco nas HQs.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.62)

3.2.17 Paginação

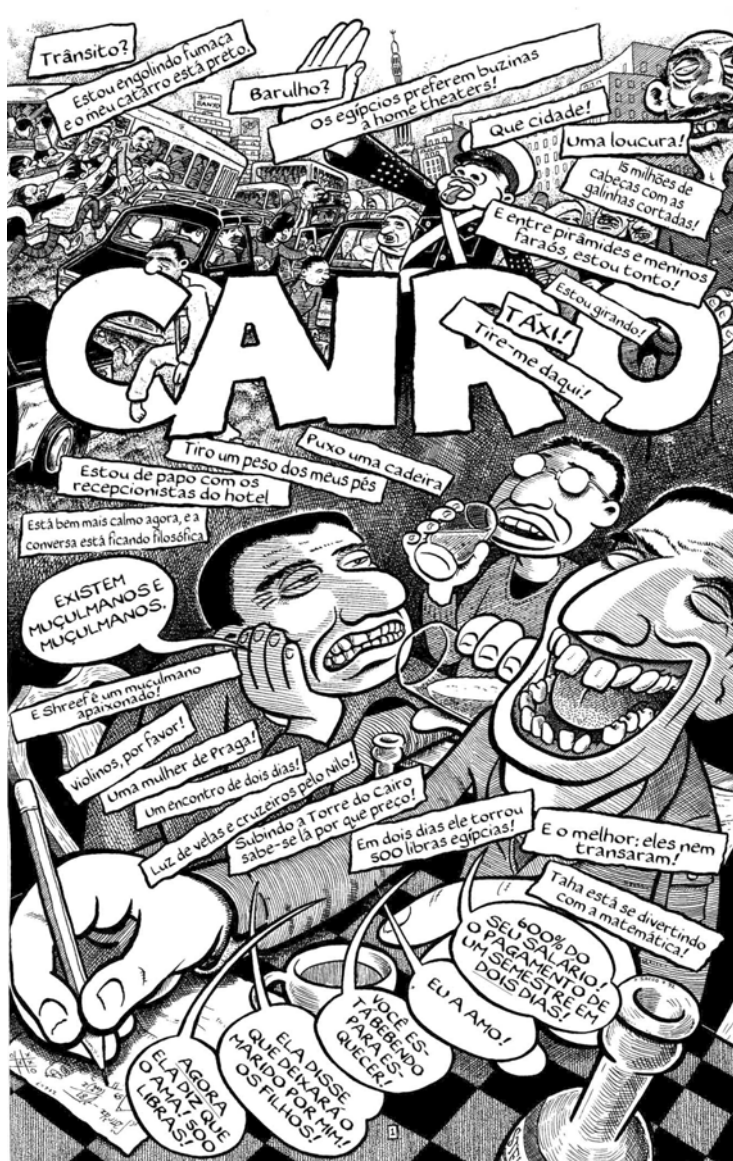
3.2.17.1 Página de apresentação

Para Eisner, a primeira página de uma história funciona como uma introdução. O que e quanto entra nela depende do número de páginas que vem a seguir. E complementa:

Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, ela prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem. Ela estabelece um “clima”. Ela se torna uma página de apresentação, mas do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa. (EISNER, 1989, p.62)

A página de apresentação, então, como sugere Eisner (1989) possui uma dimensão de contextualização e *starter* para a narrativa.

Figura 55 – Página de apresentação.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.1)

3.2.17.2 A página como metaquadrinho

Existem casos em que o requadro está subordinado à totalidade da narrativa, onde se pretende uma síntese de velocidade, ação de múltiplos níveis, narrativa e dimensões do palco. O desafio aqui é empregar o quadrinho de modo que este não interfira no segmento da história contido pelo requadro da página. Neste caso, o requadro rígido não seria o de cada quadrinho, mas a página inteira.

Eisner orienta que quando os atores mostram emoções fortes e complexas – quando suas posturas e gestos são sutis e cruciais para a narração da história – os requadros devem ser empregados com muito cuidado, devendo se levar em conta o efeito que exercem sobre o que contém.

Em relação aos episódios e às ações contidas nestes, Eisner comenta:

Um dos aspectos importantes do quadrinho de página inteira é que planejado a decomposição do episódio e da ação em seguimentos de página torna-se uma tarefa de primeira ordem. As páginas são a constante na narração da revista em quadrinhos. Elas deverão ser trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem necessariamente sempre do mesmo modo; algumas páginas tem de conter mais cenas individuais do que outras. (EISNER, 1989, p.63)

Prossegue observando que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa implicando numa mudança de tempo, em um deslocamento de cena, sendo uma oportunidade de controlar o foco do leitor numa relação de atenção e retenção. Logo, a página também deve ser usada como uma unidade de contenção, mesmo sendo ela uma mera parte do todo composto pela história em si.

Figura 56 – Imagens e seqüência fluído.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.127)

Figura 57 – Imagem e contenção.



Fonte: Joe Sacco - PALESTINA, 2004, p. 128

3.2.17.3 O superquadrinho como página

Os superquadrinhos podem ser entendidos como um quadrinho de grandes dimensões estruturais. Quando este, segundo Eisner (1989, p.80), pretende

ser uma página – ou seja, quando pretende que o leitor o perceba como uma página – ele serve como um dispositivo de contenção sem perímetro. Melhor empregado no caso de narrativas paralelas.

Esta forma, ou recurso, de narração tem um potencial interessante que não é explorado com muita frequência nas histórias em quadrinhos. A forma impressa presta-se a isso por que, isenta da transitoriedade do veículo cinematográfico, ela permite remissões ao longo de toda a leitura. Obviamente isso depende do enredo e do planejamento cuidadoso. (EISNER, 1989, p.80)

Então, em um enredo em que duas narrativas independentes serão mostradas simultaneamente, consegue-se, fazendo-se da própria página o quadrinho que controla a narrativa total, atribuir-lhes o mesmo peso e atenção. O resultado, continua Eisner (1989, p.80) - uma série de quadrinhos dentro de quadrinhos- tenta controlar o percurso de leitura, de modo que duas linhas narrativas possam ser seguidas sincronicamente.

Na obra “Palestina – Uma Nação Ocupada” não foram detectadas inserções deste recurso exatamente desta maneira, ou seja, com duas narrativas distintas paralelas ocorrendo dentro de uma mesma página. Porém Sacco vale-se de alguns superquadrinhos para ilustrar metanarrações - depoimentos de entrevistados - criando backgrounds que comportam quadrinhos com imagens dos depoentes em concomitância com as cenas descritas. Este requinte é tipicamente verificável em documentários fílmicos onde a fala de um protagonista vai permeando cenas, geralmente montagens a partir de arquivos de imagens.

Figura 58 – Superquadrinho e metanarração.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 136)

4 “PALESTINA – UMA NAÇÃO OCUPADA” E DOCUMENTÁRIO

Fundamentado nas considerações de Bill Nichols, em seu livro “Introdução ao documentário” apresenta-se neste capítulo uma série de características que procuram conceituar “documentário”. Nichols (2007) procura descrever os elementos essenciais das produções fílmicas por ele analisadas no referido livro e, classificando-os, propõe algumas modalidades inerentes às produções documentarísticas. Justifica-se a adoção do livro “Introdução ao Documentário” como principal referencial teórico sobre documentários porque muito da bibliografia consultada de outros autores do tema já fazia inferências diretas deste livro em seu conteúdo. Ainda que grande parte de suas proposições venham sendo amplamente discutidas por outros autores contemporâneos, principalmente em função do contexto em que estas foram levantadas, este livro apresenta alguns fundamentos que podem ser aproveitados para este estudo sem maiores restrições.

Embora o objeto de Nichols seja a produção cinematográfica, seus postulados podem ser, de maneira análoga, verificáveis também nas narrativas em quadrinhos de J. Sacco. A técnica, a geração das imagens e as linguagens destas duas mídias (impressa / livro em quadrinhos e audiovisual / cinema) são, obviamente, diferenciadas, mas é irrefutável a possibilidade de classificar Joe Sacco como um autêntico documentarista, principalmente pelo seu perfil narrativo, crítico, investigativo, descritivo e vivencial. Os dispositivos que Nichols elege como caracterizadores de uma produção documental - e que estão também presentes nos trabalhos de Joe Sacco - atestam e ratificam tal proposição.

Tanto a descrição como a diferenciação das técnicas - *captura* (no caso de imagens técnicas) ou *manufatura* (nas imagens tradicionais) – tomadas nesta dissertação, serão tratadas fundamentalmente como questões de *ambientação midiática*, como pontos de partida para as discussões em outras instâncias, de natureza mais conceitual. No caso das HQs, a linguagem em quadrinhos já foi inicialmente descrita aqui para elucidar quais são os mecanismos, os subterfúgios gráficos que lhe propiciam a operacionalidade e conseqüente eficiência de sua leitura em um processo de comunicação visual. Deste ponto em diante concentra-se esforços de se detectar, na obra de Joe Sacco, outros mecanismos para além dos da linguagem de HQs, e como estes vem sendo por ele articulados em prol de sua narrativa, de seu papel enquanto documentarista.

Considerando que o documentarista em quadrinhos Joe Sacco e um jornalista cinematográfico comum detém praticamente os mesmos princípios de abordagens e tratamentos investigativos diante de uma realidade e, conseqüentemente, de uma experiência vivida (como em uma cobertura jornalística, por exemplo), afirma-se que toda a expressividade trabalhada por eles, em prol da comunicação, lhes conferem a condição de documentaristas num mesmo patamar.

4.1 FICÇÃO E NÃO-FICÇÃO

Segundo Nichols (2007, p. 26) toda produção cinematográfica é um documentário, pois evidencia a cultura que a produziu e retrata as pessoas que fazem parte dela. Diante de uma obra, independente de sua natureza, pode-se então colher traços indiciais e simbólicos que caracterizam um povo, um modo de registro em determinado tempo e espaço, independente de sua função.

Nichols, porém, classifica em linhas gerais dois tipos essenciais de documentário. O primeiro deles é denominado “de satisfação de desejos”, que são aqueles produtos de ficção, ou seja, que não têm um compromisso exato com a realidade factual, mas vale-se de seus códigos para produzir histórias fantásticas. E há também os documentários de “representação social” ou simplesmente não-ficção. Para Nichols, este último seria, então, o documentário propriamente dito. E relembra que ambos são histórias que lidam com verdades e apelam para que criemos neles (Nichols, 2007, p.27). Assim, a ficção, como premissa se encerra no imaginário. O documentário (não-ficção) tenta um convencimento pela retórica, na qual a estética tem um propósito estético-social.

A seguir cita-se três situações encontradas em histórias em quadrinhos ilustram estas condições: a primeira, uma história com personagens humanos porém totalmente ficcional: a fig. 59 traz um quadrinho da obra “The Spirit” de Will Eisner. A fig. 60 é um quadrinho extraído de uma história baseada em fatos reais porém com a representação humana apoiada em personificação de animas. Trata-se da obra “Maus” de Art Spiegelman. E por fim, a fig.60: um quadrinho de Joe Sacco, em que personagens são de fato os atores sociais, verídicos, apenas aparentemente cartunizados por ele a partir de suas formas humanas referentes.

Figura 59 – Quadrinho de “The Spirit” / Will Eisner: Exemplo de criação para histórias de ficção.



Figura 60 - Quadrinhos de “Maus” – Art Spiegelman.



Fonte: Exemplo de criação para histórias verídicas embora com personificação de animais (fantasia em relação à forma, porém narrativa baseada em fatos reais)

Figura 61 – Quadrinhos e não-ficção.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 11)

Nichols vai antecipando alguns pontos-chave no entendimento do que seria então, em linhas gerais, um documentário. Em primeiro lugar este chama a atenção para questões oportunas que necessitam de destaque. Trata de questões sociais e atualidades, problemas recorrentes e soluções possíveis. Possui forte vínculo com o mundo histórico e relaciona-se com a memória popular e à história social. Esta é a tônica do trabalho de Joe Sacco. Na obra “Palestina – Uma Nação Ocupada” ele narra a situação dos palestinos em territórios ocupados pelos judeus e toda a situação de conflitos e desigualdades político-sociais entre estes dois povos.

Figura 62 – Quadrinhos e documentário: questões sociais.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 13)

4.2 A IDEIA DE REPRESENTAÇÃO

Nichols, nas páginas de 28 a 30 deste mesmo livro, ainda aponta três requisitos importantes na intencionalidade de um documentário: a questão da “representação”, ou seja, a demonstração de verdades, procurando colher, dentre outras impressões, um retrato exato da realidade; o poder de “representatividade social”, ao defender os interesses de um público ou instituição); e o poder de convencimento ao defender determinado ponto de vista. E complementa:

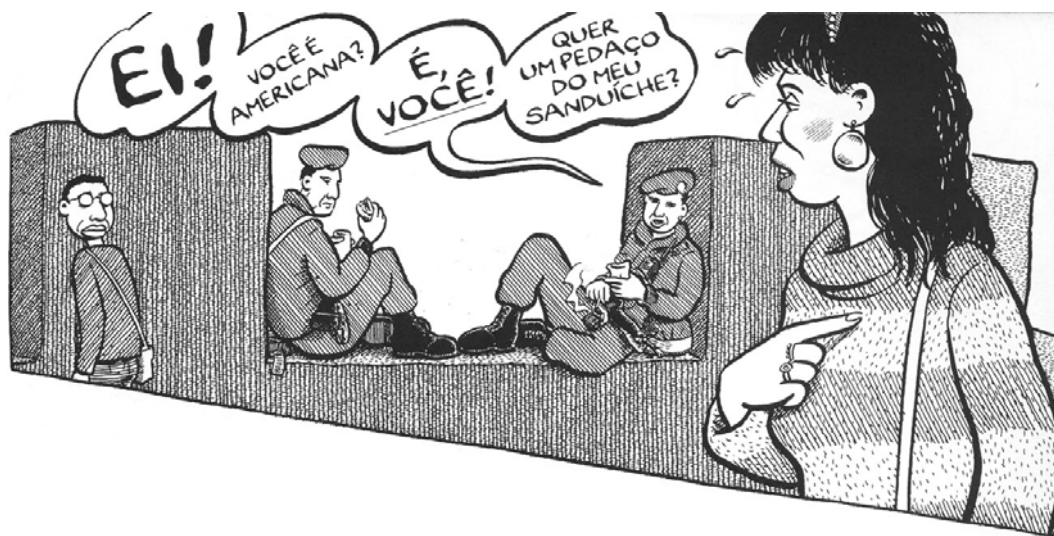
Os documentários mostram aspectos ou representações auditivas e visuais de uma parte do mundo histórico. Eles significam ou representam os pontos de vista de indivíduos, grupos e instituições. Também fazem representações, elaboram argumentos ou formulas suas próprias estratégias persuasivas, visando convencer-nos a aceitar suas opiniões. Quanto desses aspectos da representação entra em cena e varia de filme para filme, mas a ideia de representação é fundamental para o documentário (NICHOLS, 2007, p. 30).

Na ficção observa-se o papel social do personagem em função do papel tradicional do ator. Faz-se o preestabelecido. No documentário, tem-se a figura do “ator social”, que geralmente age como se não houvesse a presença do documentarista. São tidos como atores culturais e não artistas teatrais. Cabe, portanto, ao documentarista, dosar sua interferência e interação no momento da captura do algo representado para não atribuir-lhe um caráter ficcional. Documentário, então consiste em se representar o outro (realidade) ao invés de

retratar personagens inventados (ficção).

Desta maneira, Joe Sacco se autorretrata em suas narrativas, colocando-se exatamente como Nichols (2007) descreve: ele é parte integrante e integrada da história, colhe fatos, apresenta realidades mas não se insere como agente desvirtuador do curso natural dos acontecimentos.

Figura 63 – Narrador inserido na obra.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 17)

4.3 A QUESTÃO DA ÉTICA

Fala-se então de questões de ética no documentário: como fica, por exemplo, a manipulação do algo documentado, a exposição pública dos atores e os possíveis desdobramentos desta. Nichols (2007, p. 36) adverte que um documentário pode gerar efeitos imprevisíveis sobre aqueles que estão representados nele. Então, a relação entre o documentarista e o objeto pode entrar mesmo pelos campos da ética, pois uma produção, por envolver pessoas reais pode trazer consequências não apenas para os nela representados bem como para o público que a assiste e nela percebe uma realidade.

Uma das maneiras de se abordar os atores sociais é valer-se do chamado “consentimento informado”, antecipando a eles um estudo das possíveis consequências de sua participação no documentário. E diante disso surgem algumas indagações éticas: até que ponto o documentarista pode prever as consequências da participação de alguém em seu trabalho ou prever os efeitos

alcançados pelo mesmo? Quais obrigações teriam os documentaristas em relação às pessoas que são o tema de seu trabalho, no que diz respeito ao público ou a própria concepção de verdade? Cabe ao documentarista tentar respondê-las, de acordo com seus princípios e convicções.

Figura 64 – O documentarista e questões éticas.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 39)

A maioria dos documentaristas age em prol da instituição documentante e não como membro da comunidade, então, frequentemente há choques entre desejo do documentarista em fazer um trabalho marcante e o interesse dos indivíduos em ter seus direitos sociais e sua dignidade respeitados. Desenvolver respeito ético passa a ser parte fundamental da formação profissional do documentarista (NICHOLS, 2007, p. 40).

Especificamente falando, Joe Sacco faz sua abordagem documentarística considerando a Palestina como uma nação oprimida, principalmente pela política militarista de Israel apoiada pelos Estados Unidos. Sua narrativa procura denunciar e publicar justamente os abusos morais, éticos, religiosos e históricos cometidos contra ela.

Figura 65 – Questões políticas em documentários.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 40)

4.4 AS PESSOAS DE UM DOCUMENTÁRIO

Como afirma Nichols (2007, p. 40 a p. 46) maioria dos documentários estabelece uma interação tripolar entre as pessoas que contempla: o documentarista, os temas e atores sociais e o público espectador. Dentre as formulações verbais da relação tripolar, a mais clássica é “eu falo deles para você”.

4.4.1 Eu Falo deles para Você

Eu = documentarista. Assume uma *persona* individual diretamente ou usando um substituto (narrador com “voz de Deus”) em voz-over, neste momento, não visualizado. Voz que descreve uma situação ou problema, apresenta um argumento, propõe solução e à vezes evoca um tom poético ou estado de ânimo. Falar em primeira pessoa pode transferir da persuasão para o opinativo subjetivo (expressão), para a opinião pessoal e visão singular do documentarista, mas sem que se rompa o compromisso com as representações sobre o mundo social e histórico dirigidas aos espectadores. Há uma combinação de voz idiossincrática com informações sobre uma questão específica.

Falo de = referir-se a algo ou alguém, outras pessoas. Falar sobre um tópico ou assunto, pessoa ou indivíduo empresta um ar cívico ao trabalho. Narra-se uma história, cria-se um estado de ânimo poético, constrói-se uma narrativa.

Sobre o que vai se falar. A maioria dos documentários assume esta direção para a esfera pública, ato social de falar aos outros sobre um tópico de interesse comum.

Eles = de quem se fala. O público apropria-se do algo documentado pela sua própria fala. Fecha-se um conceito mais restrito e conclusivo, diferente da ficção onde a identidade do representado é construída e trabalhada de forma mais complexa. No documentário resume-se aos componentes humanos do algo documentado, a quem o trabalho se refere.

Você = Quem escuta. O documentarista “fala” e o público “vê”. Um documentário pode falar de pessoas e assuntos cuja experiência real se iguala à do público expectador ou contrasta com ela. Mas este público geralmente encontra-se separado, em tempo e espaço, tanto do ato de representação quanto do tema representado. Porém ainda assim há uma efetivação da mensagem em tom de convencimento (retórica).

Então, “eu falo deles para você” é o tipo predominante da maneira com que Joe Sacco constrói seus documentários. Ele é um narrador que, ora aparece em *voz-over*, ora se personifica em seus quadrinhos e ora estes dois agentes narrativos convivem mutuamente em uma mesma cena. Sacco insere em seus balões e legendas, falas e comentários em relação ao determinado momento do documentário, registrando diálogos com entrevistados e com demais indivíduos com quem interagiu e buscou informações.

Assim como em outros trabalhos documentarísticos, como por exemplo os cinematográficos ou televisivos, percebe-se a mesma relação que Sacco trabalha em suas histórias em quadrinhos: comentários (geralmente pós produção) e registro de vivências pessoais (falas) se interagindo durante a narrativa potencializando a comunicação e a expressão.

concepção meramente estatística, genérica e abstrata.

4.4.3 Eu Falo (ou nós falamos) de Nós para Você

O documentarista se inclui naquilo que representa. Este tipo de documentário geralmente alcança um grau de intimidade que pode ser bastante comovente, pois é o documentarista falando de seu próprio grupo social ou cultural, incluindo-se nele.

Nichols (2007) comenta que estas formulações de pessoas na tríade refletem a posição específica do documentarista em relação aos representados e a seu público, especifica as relações éticas que este adotou para seu trabalho, demonstra que há sempre negociações e consentimentos entre as partes para que o trabalho flua e que o tipo de relação na tríade define o tipo de documentário, a qualidade na relação que este tem com o seu tema e o efeito que exerce no público. A questão ética mais contundente em um documentário ainda é: o que vamos fazer com as pessoas?

Figura 67 – A relação documentarista / atores.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 11)

4.5 PROCURANDO-SE UMA DEFINIÇÃO PARA DOCUMENTÁRIO

4.5.1 Realidade Reproduzida ou Representada

Como defende Nichols, a definição de “documentário” não é algo completo e que se encerre em si, é sempre relativa ou comparativa. Geralmente, o caso de produções fílmicas, compara-se a outras formas de produções como os filmes de ficção ou experimental e de vanguarda.

[...] Mas ele não é uma reprodução da realidade, é uma representação do mundo em que vivemos. Representa uma determinada visão do mundo, uma visão da qual talvez nunca tenhamos deparado antes, mesmo que os aspectos do mundo nela representados nos sejam familiares. (NICHOLS, 2007, p. 47)

Um primeiro ponto (e talvez o mais interessante de todos) pode ser suscitado a partir da especulação entre reprodução e representação, comprometidos com a fidelidade ao original (de se parecer com o original), atuando como ele, e servindo aos mesmos propósitos. A natureza do prazer que proporciona provém do valor das ideias e conhecimento que oferece, além da orientação, direção, tom ou ponto de vista que aborda. Espera-se mais da representação que da reprodução. “[...] uma cena pode, e deve, ser representada fielmente, mas alguns artistas conseguem ver e representar mais verdades, e verdades maiores, do que qualquer transeunte conseguiria observar... O fotógrafo que vê mais representa mais verdades mais fielmente que outro” (ROBINSON *apud* Nichols, 2007, p. 48).

Este é um ponto importante a saber, pois o traço iconográfico parte de uma relação muito pessoal, autoral e poética do artista. Obviamente uma imagem fotográfica, num primeiro momento, pareça possuir muito mais atributos indiciais e documentais do que um desenho, por exemplo. Porém como Nichols (2007) sugere, no caso dos documentários, o que se privilegia é a descrição e a persuasão, a argumentatividade e a denúncia de uma realidade. A inserção de elementos como a forma de se construir narrativas visuais, a aplicação de fundos musicais, gráficos, computação gráfica e outros atributos de natureza ficcional são válidos na construção da representação de uma realidade representada.

O documentário “A marcha dos pinguins”⁴ é um exemplo de trabalho cinematográfico em que a manipulação e a interação de cenas reais e virtuais constroem uma narrativa com alta capacidade de informar. Ao retratar o ciclo de vida do pinguim rei na região antártica e de maneira romantizada, os seus produtores utilizaram-se da aplicação de falas pessoais em primeira pessoa aos pinguins tidos como protagonistas (pai, mãe e filho), além da musicalidade, do tratamento dos tempos entre cenas, da intercalação, das inserções de animações gráficas em 3D, enfim de todo um aparato fictício que não comprometeram em nada a representação daquela realidade e sim, o oposto, potencializam a compreensão do espectador para com a vida dos pinguins reis e suas características, apelando muitas vezes até para sensações de natureza emocional.

Figura 68 - Cena do documentário filmico “A marcha dos pinguins”.



Fonte: Luc Jacquet (2005)

Diante do exposto a linguagem iconográfica manipulada por Joe Sacco advém deste mesmo pensamento: as imagens manualmente produzidas não são capturas fidedignas (fotográficas) do real mas traços representativos e dramáticos do real; representam realidades e amparados pelos textos, dão todos os subsídios para que o algo retratado seja assimilado, compreendido e obter consistência para subseqüentes desdobramentos críticos e discussões futuras a respeito do tema apresentado.

⁴ Título original: (La Marche de L'Empereur) - Lançamento: 2005 (França, EUA) - Direção: Luc Jacquet - Atores: Charles Berling, Romane Bohringer, Jules Sitruk, Morgan Freeman. Duração: 85 min. Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/a-marcha-dos-pinguins/>

Figura 69 – Imagem iconográfica e realidade.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.128)

4.5.2 Uma Classificação Preliminar para Documentários

Um documentário, segundo Nichols (2007) é um veículo que possui o chamado “conceito vago”. *Ele fala deles para nós* (como versa Joe Sacco, por exemplo) tem qualidades e afetos diferentes de *Nós falamos de nós para eles*. Os documentários não abordam um único conjunto de técnicas, não tratam de um único rol de questões e não se apresentam em uma única maneira de combinar formas e estilos. Nem todos os documentários exibem um conjunto único de características comuns. Portanto não se pode ter uma definição única para documentário que contemple todos os estilos. Nichols (2007) propõe um modo se se compreender conceitualmente um documentário abordando-o por quatro instâncias diferentes: institucional, profissional, textual e a do público. Vejamos cada um deles.

Institucional: os documentários são aquilo que fazem as organizações e instituições que os produzem. A reputação destas perante o público as permite elevar à condição de documentário o que quer que produzam, sustentando sua provável objetividade, confiabilidade e credibilidade. Pressupõe-se seu status de não-ficção e a referência que faz ao mundo histórico e não a um mundo imaginário, a partir das suas fontes de criação e publicização. O formato predominante vale-se de um narrador em voz-over que procura-se sempre cobrir todos os pontos de vista possíveis com efetivo rigor documentarístico.

Figura 70 – Voz-over do narrador.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.35)

Aqui, abre-se uma ressalva: a questão da *representação do real* deve ser considerada nos documentários. John Grierson (in Nichols, 2007), entende que documentário nada mais é que “o tratamento criativo da realidade”. O produto gerado, portanto, deve testemunhar com consistência e confiabilidade a parte específica do mundo histórico a que se refere, independente da técnica, poética ou linguagem adotadas.

A iconografia de Joe Sacco pode ser considerada, portanto, uma forma peculiar de tratamento criativo da realidade, pois consegue retratá-la com muita propriedade imagética, ainda que com traços de próprio punho tendendo à cartunização. Fruto de registros presenciais e repleta de caracterizações personificadas de povos e lugares é capaz de, por si só informar com eficiência, criatividade e domínio manual da forma, os fatos por ele vivenciados. Não traz a verossimilhança imagética da fotografia, mas seu expressionismo evoca a descrição de uma realidade, que comove, convence e faz enxergar o que é preciso.

Figura 71 – Desenho e expressão – representação do real.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.111)

Comunidade dos profissionais: As instituições que financiam documentários mantêm expectativas, suposições e geralmente impõem limites e convenções para o autor, mas nem sempre este (geralmente um cineasta) precisa acatá-las integralmente. Há uma tensão entre as expectativas instituídas e a inovação individual que podem gerar mudanças. Os documentaristas preferem o encargo auto-imposto de representar o mundo histórico em vez de inventar criativamente mundos alternativos. (não ficção x ficção).

Possuindo entre si um vocabulário próprio, podem visar públicos mais específicos, que os distinguem de outros cineastas. A própria ideia do que seja um documentário, mantida pelos seus autores influencia na proposição de um conceito mais restrito para este. Mudando tal ideia face às inovações e novas situações, muda-se também as bases conceituais do que se chama de documentário.

Figura 72 – Narrador e ator no documentário.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 73)

Corpus de texto: Deve-se entender “documentário” não como um gênero (a exemplo de ficção científica, faroeste, etc.) mas como um domínio, um algo maior. A rotulagem “gênero: documentário” advém de uma mera convenção mercadológica para classificar produções fílmicas com tais características. São domínios do cinema, além dos documentários, o cinema ficção e os experimentais.

Os elementos mais presentes em documentários fílmicos - e que podem também ser encontrados em outros tipos de produção documentarística - servindo de parâmetro para a classificação de trabalhos são: comentários com “voz de Deus”, entrevistas, gravação de sons diretos, cortes para se introduzir imagens que compliquem ou ilustrem situações e a presença de atores sociais em papéis cotidianos. Há uma lógica informativa na representação do mundo histórico. A predominante em documentários é a da solução de problemas. No caso específico de filmes, Nichols (2007, p. 54) assim a demonstra:

O filme começa propondo um problema ou tópico; em seguida transmite alguma informação sobre o histórico deste tópico e prossegue com um exame da gravidade ou complexidade atual do assunto. Essa apresentação, então, leva a uma recomendação ou solução conclusiva, que o espectador é estimulado a endossar ou adotar como sua.

Geralmente, a lógica que organiza um documentário sustenta um argumento, uma afirmação ou uma alegação fundamental sobre o mundo histórico, o que dá ao domínio sua particularidade. “Esperamos nos envolver com filmes que se

envolvem no mundo. Esse envolvimento e esta lógica o liberam do mundo imaginário” (Nichols, 2007, p. 55). Recursos como a continuidade (típica de filmes de ficção para camuflar emendas em tomadas) não se efetivam em nível de montagem técnica, mas de conteúdo, ou seja as situações estão relacionadas no tempo e no espaço em virtude de suas ligações reais, históricas. A continuidade clássica, portanto não é imprescindível para a credibilidade de um documentário.

Figura 73 – Continuidade.



Fonte: Joe Sacco. Palestina (2004, p. 126)

Outro ponto relevante é que percebe-se um conjunto muito mais amplo de tomadas e cenas diversificadas em um documentário do que em uma ficção. O documentário possui uma retórica organizada em torno de uma lógica ou argumento que lhe dá direção. A Ficção trata de uma narrativa organizada em torno de um personagem central.

No documentário, os atores sociais (personagens), podem ir e vir proporcionando informações, testemunhos e provas. (p. 57). Lugares e coisas aparecem e desaparecem conforme vão sustentando o ponto de vista ou a perspectiva da obra segundo uma lógica regida pela implicação.

O documentário trabalha com a “montagem de evidência” (organiza personagens nas cenas em prol de um argumento único, convincente sustentado por

uma lógica) em lugar da “montagem em continuidade” (tempo e espaço únicos, seguindo as ações do personagem).

Figura 74 – Montagem em sequência.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.33)

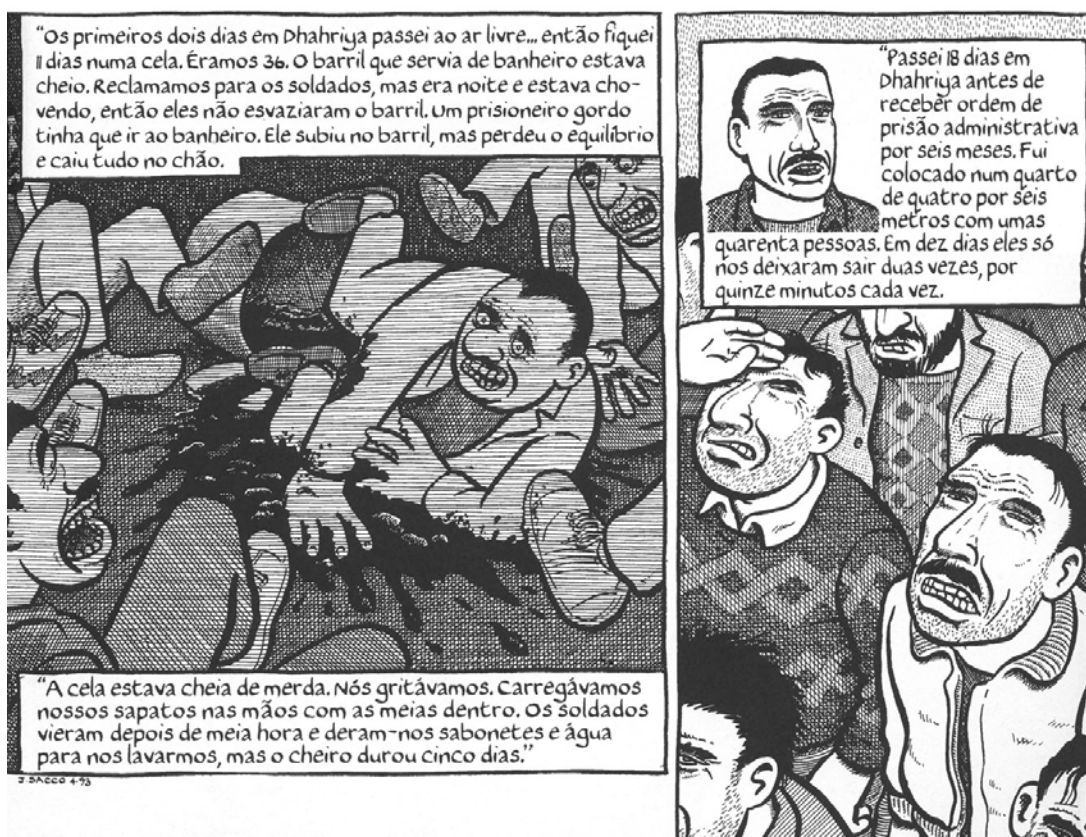
Enfim, normalmente apoiando-se em uma narrativa, os documentários se consolidam também na qualidade e na modalidade de seu roteiro, que pode até não existir, se o caso assim o requisitar. Obviamente a escolha e o modo com que o roteiro é trabalhado influenciam diretamente na eficiência da enunciação, assim como nas características poéticas, objetivas e subjetivas do documentário em prol de uma mensagem. Para Puccini (2009), roteirizar é uma maneira peculiar de reorganizar o externo, remodelar o real nem sempre preenche de sentido, antes, durante e após a captura das imagens. E acrescenta: “Roteirizar significa recortar, selecionar e estruturar eventos dentro de uma ordem que

necessariamente encontrará seu começo e seu fim”. (PUCCINI, 2009, p. 16).

Nichols, ainda traz a questão da palavra dita, no documentário. A força que tem um comentário ou um depoimento pessoal do ator social durante a obra:

Seja no que ouvimos um narrador dizer sobre o tema do filme, no que nos dizem os atores sociais diretamente nas entrevistas, seja no que escutamos os atores sociais dizerem entre si conforme a câmera os observa, os documentários apoiam-se muito na palavra dita. O discurso dá realidade a nosso sentimento de mundo. Um acontecimento recontado tona-se história resgatada. (Nichols, 2007, p. 59)

Figura 75 – Depoimentos dos atores sociais.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.83)

4.6 OS MODOS DE UM DOCUMENTÁRIO

Documentários também passam por períodos e movimentos, considerando dentre outras questões, a estética vigente, o momento histórico e a técnica cinematográfica da época. Não só períodos e movimentos caracterizam os

documentários, mas também uma série de modos de produção. Os modos estão ligados aos períodos e movimentos. Há por exemplo vários movimentos que se utilizam de um mesmo modo. Nichols (2007) destaca seis modos: a) Modo poético: enfatiza as ações visuais, qualidades tonais ou rítmicas, passagens descritivas e organização formal. Muito próximo do cinema experimental ou de vanguarda; b) Modo expositivo: enfatiza o comentário verbal e uma lógica argumentativa. A maioria das pessoas o identifica com o documentário em geral; c) Modo observativo: enfatiza o engajamento direto no cotidiano das pessoas que representam o tema do cineasta, conforme são observadas de maneira discreta; d) Modo participativo: enfatiza a interação de cineasta e tema. A produção acontece em entrevistas ou outras formas de envolvimento ainda mais direto. Frequentemente recorre a imagens de arquivo para examinar questões históricas; e) Modo reflexivo: chama a atenção para hipóteses e convenções que regem um documentário. Aguça a consciência da construção da representação da realidade efetuada; f) Modo performático: enfatiza o aspecto subjetivo ou expressivo do próprio engajamento do documentarista com seu tema e a receptividade do público a este engajamento. Rejeita a ideia de subjetividade em favor de evocações e afetos. Compartilha características com o modo experimental, pessoal e de vanguarda, mas com ênfase vigorosa no impacto emocional e social sobre este público.

Os modos adquirem importância num determinado tempo e lugar, mas tendem a se tornarem mais universais que os movimentos. Podem também combinar-se em um mesmo trabalho. Os documentários, então, podem valer-se de vários modos para representar o mundo histórico. Podem até utilizar modos de produções de ficção, como narração de uma história, mas preservam e se distinguem por constituírem-se um mundo próprio. Pode-se então concluir que, em relação aos modos, a característica do documentário em relação a estes independe da mídia. O trabalho de Joe Sacco, por exemplo, valendo-se da linguagem iconográfica (quadrinhos) experimenta praticamente todos eles, em cargas e intensidades diferenciadas.

Figura 76 – Desenhos e argumentos.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.113)

Uma outra constatação na obra de Sacco é que não se pode classificar seu trabalho como “obra de ficção”, porque nem os personagens, tão pouco as histórias e os fatos narrados são de natureza imaginária. Também não se observa a inserção de elementos visuais fantásticos típicos dos quadrinhos de entretenimento, como a grafia de onomatopeias, representação de raios, de espíritos, animais falantes, entre outros. Nesta questão do ficcional, Nichols (2007) faz algumas observações, resumidas a seguir:

Sobre o conjunto dos expectadores, o autor expõe que, geralmente, as instituições que produzem documentários também produzem ficções. Muitos diretores documentaristas também dirigem ficções. Um documentário pode conter simulações num contexto ficcional.

[...] Em outras palavras, aquilo que delineamos com esmero com o domínio do documentário tem limites permeáveis e aparência camaleônica. A sensação de que um filme é um documentário está tanto na mente do espectador quanto no contexto ou na estrutura do filme (NICHOLS, 2007, p. 64).

E faz uma consideração sobre a natureza fundamental do documentário. “[...] No nível mais fundamental, trazemos a suposição de que os sons e as imagens do texto se originaram no mundo histórico que compartilhamos.

Em geral não foram concebidos e produzidos exclusivamente para o filme” (NICHOLS, 2007, p. 64).

Esta afirmação nos chama a atenção para a preservação das impressões e representação do real no documentário. A ideia de documento é aparentada à ideia da imagem que serve como índice daquilo que a produziu. Sons e imagens cinematográficos, por exemplo, usufruem de uma relação indexadora com o que registram. O que pode variar é o estilo do cineasta em registrar o real. A imagem é um documento em um estilo. Afirma Nichols:

O documentário re-apresenta o mundo histórico fazendo um registro indexado dele; ele representa o mundo histórico, moldando seu registro de uma perspectiva ou de um ponto de vista distinto. A evidência da re-apresentação sustenta o argumento ou perspectiva da representação (NICHOLS, 2007, p. 67).

Nichols sustenta que sons e imagens em um documentário têm a autenticidade de uma prova, porém ele alerta que se deve sempre desconfiar desta suposição. É preciso avaliar o argumento ou perspectiva em bases que incluam, mas ultrapassem, a exatidão factual. Munidos desta observação, também se admite que a iconografia de Joe Sacco, embora desprovida de natureza técnica verossímil, continua a manter sua efetividade jornalística, dada a qualidade de seus traços, a sua visão testemunhal e o teor informativo de sua narrativa textual.

Figura 77 - Realidade em traços e testemunhos.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 132)

Documentário difere de documento. Um vídeo de uma câmera de segurança, por exemplo, é considerado documento. Os documentários reúnem

provas e, em seguida, utilizam-na para construir sua própria perspectiva ou argumento sobre o mundo, sua própria resposta poética ou retórica para o mundo, como observa Nichols: “Geralmente entendemos e reconhecemos que um documentário é um tratamento criativo da realidade, não uma transcrição fiel dela.” (NICHOLS, 2007, p. 68).

No documentário, então não há a mera captura e exposição de imagens reais, mas há uma proposta discursiva sustentada pela indexação das imagens.

Então, como público esperamos ser capazes de crer tanto no vínculo indexador entre o que vemos e o que ocorreu diante da câmera como de avaliar a transformação poética ou retórica desse vínculo em um comentário ou ponto de vista acerca do mundo em que vivemos (NICHOLS, 2007, p. 68).

O documentário preserva uma tradição de sobriedade em sua determinação de influenciar a maneira pela qual vemos o mundo e procedemos nele. É uma maneira de falar diretamente de realidades sociais e históricas, como ciência, economia, medicina, estratégia militar, política externa e política educacional. Veículo de ação e intervenção, poder e conhecimento, desejo e vontade, dirigido ao mundo físico, e não proveniente de um mundo fictício.

Utilizando-se da força retórica ou persuasiva da representação, espera-se aprender, emocionar-se, com um documentário, e assim descobrir-se as possibilidades do mundo histórico através da experiência com as provas capturadas. O público vai ao encontro do documentário para satisfação do desejo de saber mais sobre o mundo, no decorrer da obra. Como que uma aula de história, aguça nossa curiosidade diante dos fatos apresentados e pela maneira com que os são.

Nichols observa que um documentário estimula a chamada “epistefilia” (desejo de saber) no público (2007, p. 71). Transmite uma lógica informativa, uma retórica persuasiva, uma poética comovente que prometem conhecimento, descobertas e consciência. O engajamento do espectador no mundo histórico então representado é a base vital para a experiência e o desafio do documentário.

Os três parágrafos anteriores ratificam, portanto, as características básicas da obra de Joe Sacco: influenciar para uma nova visão de mundo, falar de realidades sociais e históricas e dirigir-se a um mundo físico não proveniente de um

mundo fictício. A reconhecida qualidade de seu trabalho advém não apenas de uma lógica informativa (narrativa) bem construída mas também do próprio engajamento do leitor, agora visualmente estimulado às descobertas dos fatos e à conscientização das ideias por ele difundidas.

4.7 A VOZ NO DOCUMENTÁRIO

A questão do discurso suscita no documentário a questão da voz. Uma voz que fala do mundo para o mundo. “Ainda assim, quando falam do mundo histórico, os documentários fazem-no com todos os meios disponíveis, especialmente com sons e imagens inter-relacionados ou, nos filmes mudos, só com imagens” (NICHOLS, 2007, p. 72).

Ainda segundo Nichols, os documentários são uma representação do mundo, e portanto, uma visão particular deste e a voz do documentário é o meio pelo qual essa visão se dá a conhecer. Esta pode defender uma causa, apresentar argumentos, transmitir pontos de vista. Permanece ligada à lógica informativa que orienta a organização do documentário. É o estilo com algo mais. No documentário, o autor expressa seu ponto de vista e também seu envolvimento com o tema, diferente do autor de ficção que tenta traduzir, a seu modo, a história trabalhada para o audiovisual.

No documentário, a técnica, as tomadas e o estilo compõem a “fala” do autor, que já se encontra situada e avaliável no plano da ética. Segundo Nichols (2007, p.78), “reconhecer que esta voz nos fala de uma maneira distinta é fundamental para reconhecer um determinado filme como documentário”. Na verdade, duas são as vozes predominantes neste: a voz do narrador e a voz de perspectiva (estilo).

A Voz do narrador é uma voz direta, explícita. O estilo já se coloca como uma voz implícita. Todas dizem “veja isto desta forma” ou ainda “veja por si mesmo”. Mas todas não são visões absolutas, gerais e abertas. São posições e visões pessoais (particular) dos documentaristas.

A Voz de perspectiva se demonstra nas decisões específicas em tomadas, no arranjo das imagens, na lógica informativa e na organização dos componentes do documentário em prol da defesa de um ponto de vista. Geralmente ocorre de forma tácita (implícita).

Figura 78 – A voz do narrador / documentarista.



Fonte: Joe Sacco - PALESTINA, 2004, pg.76

4.7.1 O Documentário e a Voz do Orador

Nichols (2007) segue argumentando ainda que a voz do documentário é frequentemente a voz do orador, que assume uma posição a respeito de um aspecto do mundo histórico buscando o convencimento alheio. O documentário é um instrumento de constatações não científicas, mas habilmente emanadas via retórica. O pensamento clássico a divide em cinco partes:

1) Invenção: Descoberta de indícios ou provas que sustente uma posição ou argumento. Diferente das constatações científicas (provas). O documentarista vale-se de sua criatividade no emprego de técnicas que gerem a impressão de conclusão ou comprovação. São as chamadas provas artísticas, classificadas por Aristóteles em três tipos e que tem suma importância no processo de convencimento em um documentário: a) ético = dá a impressão de bom caráter moral ou credibilidade; b) emocional = apela às emoções do público para conseguir

o humor desejado e favorável à persuasão; c) demonstrativo = usa raciocínio ou demonstração, comprovando ou aparentando comprovar uma questão.

Há uma tendência da credibilidade de um documentário transpor-se da participação generalizante de autoridades e especialistas para perspectivas mais pessoais e individuais. Reúnem relatos pessoais com ramificações históricas e sociais, ou ainda buscam credibilidade e convicção via progressão indivíduo – família – grupo social – comunidade. O simples fato da presença física do documentarista do local dos fatos, assegura-lhe grande credibilidade ao que pretende mostrar como verdadeiro, real. A ironia é a antítese da retórica.

No quesito invenção, toda a arte e a habilidade de Joe Sacco estão orientadas a seu trabalho documental, predominantemente vivencial nas suas tomadas históricas. A sua poética iconográfica, portanto, é a maneira original e eficiente que encontrou para construir suas narrativas jornalísticas e seus desenhos, ferramentas habilmente operadas para este fim.

Figura 79 – Narrativa iconográfica.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p. 121)

2) Disposição: Ordem usual das partes em um discurso. Uma estrutura típica dos documentários é a “problema / solução”. Na oratória clássica, segundo Nichols (2007, p. 87) tem-se: a) Uma abertura que capte a atenção do público; b) Um esclarecimento do que já se conhece e do que continua controverso, ou ainda uma questão lançada; c) Um argumento direto em favor da causa, de um ponto de vista específico; d) Uma refutação que rejeite eventuais objeções aos argumentos propostos; e) Recapitulação que agite o público e o predisponha a um determinado procedimento.

3) Elocução: Também chamado de estilo. Envolve todos os usos de figuras de linguagem e códigos gramaticais para chegar a um determinado tom.

Figura 80 – Estilo e figuras de linguagem.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.141)

4) Memória: Relembrar para convencer. Na obra: registro do que foi dito e feito. No público: suas experiências anteriores.

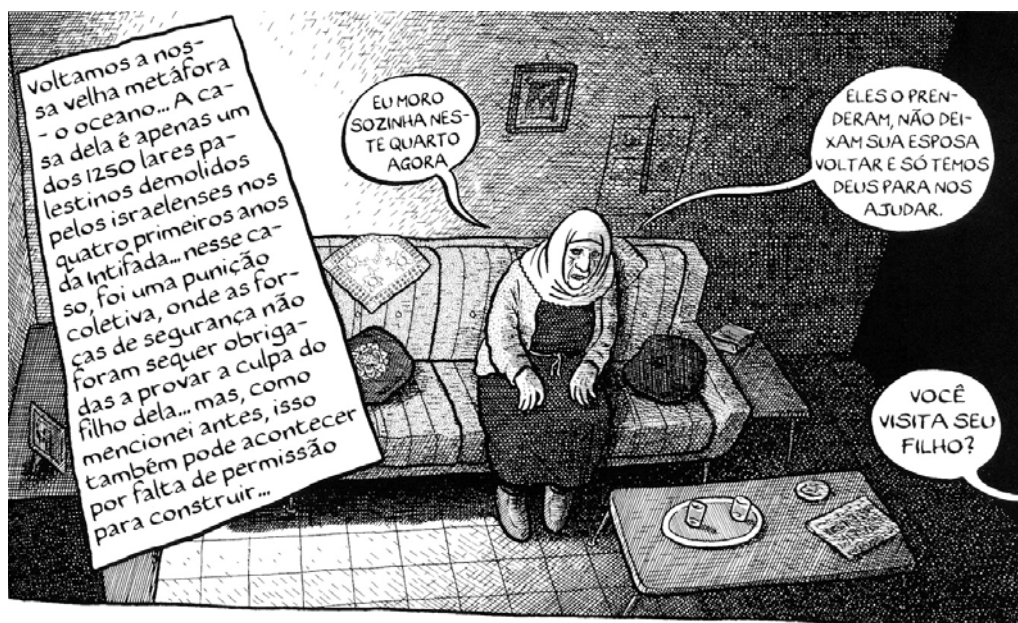
Figura 81 - Memória e recuperação de informações.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.102)

5) Pronúncia: Originalmente a retórica tratava apenas de voz e gesto. No documentário seria então comentário e perspectiva. Há a ainda a comunicação não-verbal e o estilo do autor. Eloquência (índice da clareza de um argumento e da força de um apelo emocional) e decoro (eficácia de uma determinada estratégia argumentativa). São estes que medem a eficiência da retórica. Não se prendem ao elegante, mas ao funcional e visam resultados (convencimento).

Figura 82 – Retórica textual e imagética.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.69)

4.8 DO QUE TRATAM OS DOCUMENTÁRIOS

4.8.1 O Triângulo da Comunicação

Segundo Nichols, como toda obra, sua interpretação e efeito no público podem ser bem diferentes das intenções de seu autor. Geralmente manifesta-se e faz manifestar por três histórias entrelaçadas: a do documentarista, a do documentário e a do público, ou seja, a história pessoal e cinematográfica do autor, que pode estar intrínseca no documentário (contexto), a história em si (tema do documentário) que se abre para a interpretação do público e a história do espectador, baseada em suas experiências prévias.

Na obra "Palestina - Uma Nação Ocupada" estas três histórias são

bem nítidas: parte da história do próprio Joe Sacco, desenrolando-se durante o livro, a da reportagem documentarística em si, coletando e organizando dados textuais e imagéticos a compor uma narrativa e a proposição de que este documentário fale para o público em geral de maneira elucidativa e sob um ponto de vista definido.

Figura 83 - Histórias contidas na narrativa.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.129)

4.8.2 Acontecimentos Concretos e Conceitos Abstratos

Nichols (2007) sustenta que o valor documental dos filmes de não-ficção está em como eles representam visual e auditivamente os tópicos para os quais nossa linguagem escrita e falada fornece conceitos.

[...] Os documentários oferecem a experiência sensual de sons e imagens organizados de tal forma que passam a representar algo mais do que meras impressões passageiras: passam a representar qualidades e conceitos de natureza mais abstrata. (NICHOLS, 2007, p. 98).

Os documentários geralmente tencionam entre o geral e o específico. Se apenas gerais, seriam meros tratados abstratos. Se específicos demais, tornar-se-iam relatos de experiências muito individuais. Nesta combinação, o documentário vale-se dos planos/cenas individuais para uma localização espaço/tempo eficaz e a organização destes em um todo maior referenciando-o nas grandes experiências coletivas. Segundo Nichols isto é uma questão de Gestalt, em que o “todo é maior que a soma das partes” (2007, p. 99).

Dois tipos de conceitos trabalhados em um documentário: os debatidos e os contestados. Debate e contestação são práticas básicas de uma sociedade e cercam as instituições. "Uma Nação Ocupada" traz portanto ao leitor estas duas situações: a questão da posição judaica em relação à ocupação palestina (discussão) e a situação de subjugo do povo palestino (contestação).

4.8.3 O Desafio da Persuasão

Nichols enxerga o documentário como um instrumento de comunicação e destaca três grandes categorias da linguagem falada e escrita que podem estar presentes nele: 1) Poética e narrativa: contar histórias e evocar disposições de ânimos; 2) Lógica: para assuntos nas linhas científicas e filosóficas; 3) Retórica: criar consenso o acordo em questões abertas a debate. Estas categorias não são excludentes entre si e podem estar correlacionadas. Segundo Nichols:

Em geral, portanto, podemos dizer que o documentário trata do esforço de nos convencer, persuadir ou pré-dispor a uma determinada visão do mundo real em que vivemos. O documentário não recorre primeira ou exclusivamente a nossa sensibilidade estética: ele pode divertir ou agradar, mas faz isso em relação ao esforço retórico ou persuasivo dirigido ao mundo social existente. O documentário não só ativa a nossa percepção estética (ao contrário de um filme estritamente informativo ou instrutivo), como também ativa nossa consciência social (NICHOLS, 2007, p. 102).

Partindo desse pressuposto, o documentário um importante instrumento, pois, através de sua característica retórica, permite analisar uma questão ainda sem consenso por uma determinada visão. Nichols agrupa as maneiras de abordagens que suscitam no observador uma espécie de convite à reflexão, e as apresenta aglutinadas em três campos distintos:

1) Legislativo ou deliberativo: Campo para encorajar ou desencorajar, exortar ou dissuadir indivíduos no decorrer de uma ação coletiva. Incorpora questões de política social: guerra, aborto, conservação, reprodução artificial, etc. Uma estrutura problema/solução adapta-se bem a esta modalidade; 2) Judicial ou histórico: campo para avaliar (acusar, defender, justificar, criticar) ações prévias. Olhar o passado e perguntar o que aconteceu. Testar-se tensões coletivas

como moralidade, tradição, valor e crença. Neste caso não há constatações científicas, apenas proposições dadas a fatos passados tentando reunir evidências para se chegar a uma conclusão plausível; 3) Cerimonial ou panegírico: campo para elogiar ou censurar os outros, evocar qualidades e estabelecer atitudes em relação a pessoas e suas realizações. Complementa a deliberativa e a judicial para acentuar o peso moral de um argumento. Há destruição e construção de caracteres e justiça e imparcialidade nem sempre são respeitadas. Retórica biográfica, ensaística ou poética.

Em toda sua obra, estas seis dimensões são nitidamente tratadas por Sacco: as questões de políticas sociais, a dos fatos passados: causas e consequências da atitudes individuais e coletivas e também a questão da delimitação ética entre os povos envolvidos (judeus e muçulmanos).

4.8.4 O Poder da Metáfora

O documentário nem sempre trata de assuntos com definições claras e demarcadas. “Para promover a sua compreensão, usa-se metáforas, comparações que enriquecem e avivam nossa compreensão das definições de dicionário e lhes dão uma coloração moral, social e política” (NICHOLS, 2007, p. 107), como exemplo, a guerra é um inferno. Afirmo ainda Nichols:

O documentário, como sequência organizada de sons e imagens, constrói metáforas que atribuem, inferem, confirmam ou contestam valores que cercam as práticas sociais sobre as quais nós, como sociedade, continuamos divididos. Usam a retórica deliberativa, judicial e panegírica, entre outras estratégias, para persuadir-nos de sua orientação, de seu julgamento ou de um argumento em particular (Nichols, 2007, p. 107).

Documentários referem-se ao mundo histórico, elaborados para comoção e persuasão. Exibem, em uma visão particular, recortes de experiências detectadas nas práticas sociais e relações mediadas institucionalmente como família, sexo, conflito social, guerra, nacionalidade, etnia, história, etc. Num discurso retórico é mais uma voz na arena de discussões que devem refletir nosso compromisso com as práticas e valores dominantes de nossa cultura.

Figura 84 – Documentário e mundo histórico.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.20)

Segundo Nichols,

Os documentários, independente de suas naturezas mantêm o esforço oratório para obter uma reação do espectador e a uma pré-disposição ou ponto de vista em relação a algum aspecto do mundo através de representações verossímeis, convincentes e comoventes (NICHOLS, 2007, p. 207).

O autor afirmar ainda que há duas alternativas predominantes nos documentários: provenientes de abordagens pessoais ou comunitárias. Cada uma suscita questões éticas para o documentarista no que diz respeito de “o que fazer com as pessoas” e o domínio do engajamento político de um ângulo distinto. Juntas, nos lembra que seja por uma ótica individual ou coletiva, é na inter-relação do indivíduo e da sociedade que as questões de poder, hierarquia, ideologia e política se revelam de maneira mais convincente.

Figura 85 – Perfil coletivo do documentário.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, p.127)

Complementando as informações sobre documentário, é possível ainda averiguar suas características através de um quadro proposto por Nichols (2007, p. 214), sintetizado para a sua recorrente utilização nesta dissertação e que apresenta dois grandes universos, duas ênfases, que podem classificá-lo como “documentário de questão social” e “documentário de retrato pessoal”. Vejamos o quadro.

Quadro 2 - Duas ênfases em documentários

| DUAS ÊNFASES EM DOCUMENTÁRIOS | |
|--|---|
| 1) Documentário de questão social | 2) Documentário de retrato pessoal |
| Voz do cineasta ou do patrocinador como autoridade, mais vozes de testemunha e especialistas para colaboração. Interação e retórica. | Vozes de atores sociais falando por si. Interação do cineasta negociando relacionamento. Fundamentação no estilo. |
| Discurso de sobriedade. Ênfase ao conteúdo e não ao estilo (secundário). Apresenta o mundo real, o mundo histórico. | Discurso poético e subjetivo. Estilo conta tanto quanto conteúdo. Valorização da forma. Ver o mundo de uma perspectiva diferente. |
| Objetividade, conhecimento e na importância duradoura dos acontecimentos históricos. | Subjetividade, experiência, valor duradouro de momentos específicos. |
| Lida com questões coletivas. | Momentos privados. |
| Busca de conhecimentos pelo direito de saber. | Reflexão consciente sobre o direito à privacidade. |
| Conceitos e questões mais aprofundados do que em relação à psicologia dos personagens. | Objetivo: profundidade psicológica do ator social. Questões maiores estão implícitas. |
| Representação de indivíduos: típicos ou representante de vítimas. | Indivíduos representados como: míticos, únicos ou distintos. |
| Foco no problema (apresentado diretamente) ou em tópico expressamente designado. | Questões subjacentes tratadas de maneira indireta, evocada ou subentendida e raramente explícitas. |
| Amplitude social em detrimento do estilo ou expressividade; | Ênfase no estilo ou expressividade do documentarista em detrimento do propósito social. |
| Condição onisciente e transcendental do documentarista, separado do tema. | Cineasta encontra-se no mesmo domínio histórico-social dos temas. |
| Estrutura: problema / solução. Possibilidades de explicações. | Apresentação do problema ou situação sem solução clara. Convite à interpretação. |
| Problemas e soluções comuns. | Forma dramática familiar em problemas específicos. |

Fonte: Baseado no quadro 7.1 de Nichols (2007, p. 208)

De acordo com o proposto no quadro acima, pode-se classificar o trabalho "Palestina - Uma Nação Ocupada" do jornalista Joe Sacco como "Documentário de Questão Social", marcado pela sua amplitude coletiva, pela retórica do documentarista e por seu foco estar orientado à estruturação de uma problematização levantada (no caso a situação política e social da Palestina) que convida a uma reflexão.

Segundo Nichols (2007), de uma maneira geral, os documentários procuram explicar aspectos do mundo, analisar problemas e propor soluções. Por intermédio de representações, tentam tornar compreensíveis aspectos do mundo histórico. Buscam conduzir o nosso apoio a uma determinada posição. Outros propõem uma análise mais completa e uma compreensão de aspectos do mundo histórico. Observam, descrevem, ou evocam poeticamente situações e interações. Propõem reflexões através de complexidades e dúvidas, desconstruindo nossas certezas em relação a certas posturas.

Figura 86 – Representação do mundo histórico.



Fonte: Joe Sacco - Palestina (2004, pg.121)

Ações baseiam-se em valores e valores são passíveis de questionamentos. Vidas, conceitos e categorias estão em risco. A compreensão como a perspectiva crítica transforma explicações, políticas, soluções. Atores sociais não são joguetes, mas pessoas. Os documentários, ainda que, muitas vezes, de maneira imperfeita ou eloquente, abordam questões, examinam situações, envolvem expectadores. Eles instruem, agradam, comovem, convencem. "Palestina – Uma Nação Ocupada" de Joe Sacco, é portanto, um documentário em toda sua essência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo desta dissertação foi demonstrar, através da análise do trabalho de Joe Sacco, mais precisamente espelhado em sua premiada e respeitada obra “Palestina - Uma Nação Ocupada”, as características mais proeminentes que permitem classificá-la como “documentário” em quadrinhos. Pode-se checar também que a narrativa construída para a comunicação de um fato real, de certa forma, independe da natureza, da mídia ou da linguagem utilizada para sua efetivação como portador do verdadeiro.

Apesar do traço manual e do caráter figurativo das linguagens iconográficas, concluiu-se que não há nada imperativo que considere inválida, por exemplo, a utilização de Histórias em Quadrinhos como mídia apropriada à produção documentarística. E o trabalho de Joe Sacco atestou tal observação.

Em documentários, em especial naqueles que se utilizam de outros recursos além do fílmico, a condição de “representação de uma realidade e objeto de persuasão” parte, essencialmente, das relações simbólicas envolvidas no produto comunicacional, capazes de delinear o pacto de credibilidade que o expectador manterá com o autor durante a leitura. Esta dimensão simbólica seria, então, a raiz de toda a carga de credibilidade e retórica que um documentário pode conter, independentemente do rol de recursos gráficos ou das linguagens adotadas na sua construção. Obviamente, restrições em relação à inserção deliberada de personagens, informações ou situações no documentário que não estabeleçam uma relação simbólica consistente com o verídico no leitor deverão ser observadas, pois rompendo-se o cerne realístico da narrativa, o trabalho perderá sua credibilidade.

Então, pode ser verificado que a obra de Joe Sacco vale-se de uma linguagem iconográfica (em específico, história em quadrinhos) com uma poética bem definida construindo uma série de peculiaridades materializadas em uma peça impressa, montada sob forma de livro e com o predomínio absoluto de desenhos manufaturados. Porém, como visto, sua maneira de narrar, embora diferindo-se da indicialidade fotográfica ou fílmica, é capaz de proporcionar ao leitor uma forma nova de se ver e conhecer realidades.

A obra de Joe Sacco pode ser considerada (e ele mesmo se intitula assim) como “jornalismo em quadrinhos”. De uma maneira simplificada, pode-se entender “jornalismo” como uma atividade profissional que lida com o tratamento de

notícias, dados e fatos, bem como com a coleta, redação, edição e publicação de informações, tendo como função básica a comunicação. Partindo deste conceito, jornalista é, então, o indivíduo que traz para si a função de informar outrem, através dos meios de comunicação, a respeito de um fato ou situação ocorrente.

No caso de Joe Sacco, sua formação acadêmica e sua atuação nas mídias impressas jornalísticas lhe conferem esta condição. Atuando desta forma, utiliza uma linguagem paralela à textual, a iconográfica, e com ela, mais precisamente com a linguagem das histórias quadrinhos, vai construindo verdadeiros relatos daquilo que coletara e presenciara em suas investidas jornalísticas, disponibilizando-os, sobretudo, em livros. Seus desenhos e textos versam sobre as realidades sociais e políticas por ele encontradas em suas reportagens, colocando neles, com muita propriedade também o seu ponto de vista.

De jornalismo em quadrinhos à construção de um documentário, conclui-se que a obra “Palestina - Uma Nação Ocupada” pode ser considerada um “documentário em quadrinhos”, pois contempla as características de uma narrativa iconográfica sob forma de HQ, bem como a sua construção discursiva se enquadra no formato de uma narrativa documental segundo a argumentação apresentada e desenvolvida nesta dissertação.

Embora o trabalho de Joe Sacco venha valer-se dos dispositivos de criação nativos das linguagens das histórias em quadrinhos, alguns recursos são habilmente manipulados por ele (como por exemplo a restrição do uso de onomatopeias nos desenhos) para a construção de uma narrativa que apresente maior poder de persuasão e credibilidade, aproximando-se bem mais do texto jornalístico do que dos “*comics*” ou das revistas em quadrinhos de ficção, como ele mesmo confirma em outra de suas entrevistas.

Fica entendido, por conseguinte, que Joe Sacco é um jornalista iconográfico, que se apropria da linguagem das histórias em quadrinhos para materializar suas narrativas e que obras como “Palestina - Uma Nação Ocupada” preenche os requisitos necessários para ser aceita também como um documentário expresso em quadrinhos. E de forma mais específica pode-se classificar seu estilo de documentário como “Documentário de Questão Social”, conforme conceito sugerido por Bill Nichols (2007).

Assim como existem filmes ou textos literários de ficção, existem também produções fílmicas e textuais realísticas. Com as histórias em quadrinhos

acontece o mesmo, ou seja, não existe apenas ficção nas HQs; elas podem conter narrativas que apresentem a descrição de uma realidade, mesmo valendo-se de imagens manufaturadas. Esta modalidade de escrita, como demonstrado nesta dissertação, não as impede de construírem retratos, enunciados representativos e simbólicos de uma realidade a ser publicizada.

Enfim, as narrativas iconográficas de Joe Sacco são capazes de persuadir, convencer e apresentar um ponto de vista definido. Esta é uma das grandes características das suas obras. No livro “Palestina - Uma Nação Ocupada” há uma nítida defesa dos interesses palestinos em relação à dominação judaica em sua discursividade. A narrativa parte da visita jornalística que Joe Sacco realizou nos territórios ocupados por Israel. Nesta ele registra suas visões, impressões e vivências, transcrevendo de maneira ilustrada depoimentos e testemunhos daqueles com quem lá se relacionou, a fim de obter os insumos de suas investigações jornalísticas. Mas não é só na roteirização de sua experiência na Palestina que seu livro aqui estudado se constrói. Nele há inserções de informações textuais sobre a questão Israel - Palestina, falas de autoridades e personalidades judaicas, apresentação de pessoas ligadas à causa, enfim, trata-se de uma obra que não se limita apenas a ser uma história em quadrinhos continente do real, mas sim que, reunindo textos e desenhos repletos de informações e críticas são dotados de todo o crédito jornalístico.

O pressuposto de que uma linguagem iconográfica como a das Histórias em Quadrinhos pode operar para retratar realidades e formar opiniões é totalmente procedente. Detectar elementos desta linguagem na obra de Joe Sacco, utilizando-se o livro “Palestina – Uma Nação Ocupada” através de autores como Scott McCloud e Will Eisner foi uma experiência muito edificante, pois mapear os elementos constituintes de uma linguagem em uma obra e deparar-se com eles aplicados, nos dá a visão prática do que estes teóricos sugerem em suas bibliografias. Este mesmo raciocínio vale para a detecção de elementos que caracterizam um documentário jornalístico na obra estudada. Cruzando então a linguagem das HQs com os requisitos de uma produção documental conclui-se que Joe Sacco realmente é um Documentarista em Quadrinhos.

Produções científicas e estudos teóricos na esfera das linguagens iconográficas e mais precisamente nas Histórias em Quadrinhos, tem crescido consideravelmente na academia, provando que o estigma que imperava em relação

a esta forma de arte sequencial – de restringi-la apenas ao universo cômico e de entretenimento - está sendo questionado e, aos poucos, ruído. Esta linguagem pode atingir proporções muito amplas, principalmente no contemporâneo, pois o homem atual é um ser comunicativamente imagético e midiático.

Espera-se que experiência do trabalho investigativo dos elementos linguísticos e documentarísticos na obra “Uma Nação Ocupada” de Joe Sacco que se mostra nesta dissertação possa vir a ser somada a outras de mesma natureza para assim suscitar e fomentar mais discussões e reflexões a respeito da comunicação, das linguagens e das suas novas funções na visualidade.

Questões ligadas à Poética, Estética, Jornalismo, produção autoral e não-autoral e às linguagens midiáticas em geral, por exemplo, sugerem aos acadêmicos infinitas novas possibilidades de pesquisas e estudos futuros. A peculiaridade e a abrangência da obra documentarística de Joe Sacco pode propiciar bases consistentes para novos estudos também nestas instâncias. Investigar como as imagens reconfiguram novas propostas de linguagens e suas relações estilísticas e poéticas com textos e ideias se torna, por certo, um campo muito rico e promissor, sobretudo na área da Comunicação Visual.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.
- BIBE-LUYTEN, Sônia M. (Org.). **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1984.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular**: história e imagem. Bauru: EDUSC, 2004.
- CHALHUB, Samira. **Funções da linguagem**. 11. ed. São Paulo: Ática, 2003.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.
- LARA, Antônio. **El apasionante mundo del tebeo**. Madrid: Cuadernos para el Diálogo, 1968. (Transcrição: USP / ECA – 1971).
- LESNOVSKI, Ana Flávia M. **Para dentro e para fora da imagem**: a presença do poético no cinema documental. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- _____. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.
- MIANI, Rozinaldo Antonio. Charge: uma prática discursiva e ideológica. In: XXIV CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. **Anais...** Campo Grande, 2001.
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2007.
- PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. 8. ed. Cotia: Ateliê, 2004.
- PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário**: da pré-produção à pós-produção. Campinas: Papyrus, 2009.
- ROMUALDO, Edson Carlos. **Charge jornalística**: intertextualidade e polifonia – um estudo de charges da Folha de S. Paulo. Maringá: Eduem, 2000.
- SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad, 2000.
- SILVA, Marcos A. A construção dos saber histórico: historiadores e imagens. **Revista História**, São Paulo, n. 125/126, p. 177-134, ago./dez. 1992.
- VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

WEBSITES

<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/noticias-em-hq>. Acessado em 13/09/2011.

<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/joe-sacco-entrevista/>. Acessado em 13/09/2011.

<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>. Acessado em 20/11/2011

<http://www.brasilecola.com/redacao/funcao-poetica-linguagem.htm>. Acessado em 01/03/2012

<http://www.brasilecola.com/redacao/as-funcoes-linguagem.htm>. Acessado em 01/03/2012 às 14h45.