

JORNALISMO EM QUADRINHOS: OS CÓDIGOS COMUNS ENTRE A ARTE SEQUENCIAL E A LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Bárbara Adelle Dalamaria¹

RESUMO

O trabalho tem a intenção de identificar semelhanças e aproximações formais entre a linguagem cinematográfica e a arte sequencial a partir de uma observação da obra Palestina, de Joe Sacco. A maneira de efetuar a pesquisa se constitui a partir de uma análise filmico textual, apresentada por Manuela Penafria. A partir de conceitos de autores como Will Eisner, Marcel Martin, René Gardies e outros, percebe-se como códigos específicos e não específicos do cinema surgem como ferramentas das histórias em quadrinhos, principalmente por conceitos referentes à montagem, ao enquadramento e ao uso da escala de planos de forma dramática e narrativa. A resolução é que a arte sequencial e o audiovisual possuem aproximações discursivas percebidas pela maneira como compartilham até mesmo códigos específicos.

PALAVRAS-CHAVE: arte sequencial; jornalismo; linguagem cinematográfica; Joe Sacco.

1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, a população consome mídias dos mais diferentes tipos. Além das diversas plataformas nas quais são apresentadas, cada mídia possui diferentes tipos de linguagens expressivas. Uma das mais populares hoje em dia é o cinema. O audiovisual exerce uma grande atração sensorial através das gerações, sendo consumido pela grande maioria da população mundial. Outra mídia popular são os quadrinhos, imagens sequenciais que possuem forte apelo visual e gráfico, uma forma de contar histórias.

Ambas usam a expressividade visual para executar a narrativa e compartilham de códigos semelhantes, adaptados às particularidades únicas de cada formato. Logo, como as duas linguagens compartilham códigos, esse compartilhamento se torna um aspecto que possibilita um olhar semelhante às duas, apesar de serem linguagens diferentes. Justificando a possibilidade da presente pesquisa ser realizada.

O presente trabalho nasceu de uma inquietação pessoal com o ainda escasso estado da arte referente à relação entre jornalismo em quadrinhos e audiovisual e objetiva efetuar um paralelo entre elementos da linguagem de produções audiovisuais, como enquadramento, montagem e escala de planos com a linguagem gráfica sequencial que, juntamente com

¹ Graduanda do 9º nível do curso de Jornalismo da Universidade de Passo Fundo (UPF), 2022/1, autora do presente Trabalho de Conclusão de Curso, pré-requisito para a graduação.

recursos onomatopeicos e textuais, usa códigos semelhantes para compor sua narrativa. O artigo intenta buscar relações entre essas duas formas distintas de contar histórias, com exceção da parte sonora, e analisar como determinados elementos expressivos podem funcionar na arte sequencial tal qual funcionam na linguagem audiovisual a partir da análise de *Palestina*, de Joe Sacco, obra lançada em 1993 e relançada em 2011, como Edição Especial. Para isso, deve-se primeiro observar mais de perto as características específicas do objeto de análise, uma obra jornalística no formato de arte sequencial.

2 ARTE SEQUENCIAL

As histórias em quadrinhos, também chamadas de arte sequencial, ou HQs, na abreviação, se fazem presentes na vida da população em geral de forma que a grande maioria dos indivíduos saiba do que se trata, mesmo sem lembrar de uma narrativa específica. Elas se apresentam de diversas maneiras, como por exemplo, em tirinhas de jornal, em gibis voltados ao público infantil, em obras mais densas voltadas para um público mais adulto e também na internet, ou em aplicativos de celular, onde alcançam públicos de diferentes idades.

O nome “arte sequencial” faz referência à forma como as peças gráficas são dispostas na página, uma justaposta em sequência da outra (EISNER, 1989). A partir de seu surgimento e disseminação, as pessoas passaram a questionar o que fazia uma história em quadrinhos ser classificada como tal.

Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. [...] Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da literária inicial da maioria dos jovens. (EISNER, 1989, p. 7).

Pode-se dizer que as histórias em quadrinhos são formadas, principalmente, por dois elementos, ou códigos, essenciais: palavras e imagens. Apesar de a narrativa poder ser compreendida sem diálogos entre personagens, é natural que ela se valha de elementos textuais, seja através de legendas, onomatopéias ou até mesmo a representação da palavra escrita dentro da história, como uma placa, por exemplo.

Imagens e palavras são, portanto, aspectos primordiais para a compreensão do público acerca do conteúdo e da estrutura da narrativa e, por conseguinte, de sua mensagem (EISNER, 1989).

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes. (EISNER, 1989, p. 13).

Outra característica muito válida dentro de uma narrativa em quadrinhos, segundo Eisner (1989), é o *timing*, que é a apresentação dos elementos corretos dentro dos quadros colocados em uma sequência que permita ao leitor uma leitura fluida e ritmada de acordo com a história. Existem alguns elementos que o ser humano consegue medir racionalmente, como por exemplo, a distância de um ponto a outro. Entretanto, quando se fala da percepção individual de tempo, a medição é muito relativa.

A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. [...] No cerne do uso sequencial de imagens com o intuito de expressar tempo está a comunidade da 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. (EISNER, 1989, p. 26).

Quanto aos balões de fala, são tentativas de apresentar um elemento imaterial: o som. A colocação dos balões de fala, assim como o próprio formato dos balões, ditam o significado das frases “faladas” pelos personagens e a entonação destas. Lembrando que a nomenclatura “balões” faz referência ao formato mais ovalado do espaço para texto que, inicialmente, era mais utilizado em produções do gênero.

O enquadramento e o requadro, ou seja, a escala de plano e a ordem e tamanho dos quadros apresentados um em sequência do outro, também são elementos chave para determinar o ritmo de leitura e a ênfase temporal e gráfica que se quer dar a determinada ação (EISNER, 1989). Basicamente, todos os elementos citados acima são considerados a base para uma narrativa graficamente quadrinística, já a maneira e momento em que são utilizados, dependem do autor e do que este quer transmitir ao público.

Dentro do jornalismo, a forma mais conhecida pelo público geral quando se fala de produção em quadrinhos é a charge. Ou seja, uma figura, contendo, ou não, texto verbal, geralmente, em quadro único, ou em tira, que retrata um acontecimento atual de forma crítica. Também conceituada como “Crítica humorística de um fato ou acontecimento específico. Reprodução gráfica de uma notícia já conhecida pelo público segundo a ótica do desenhista.” (MELO, p. 168, 1994).

Porém, a produção em quadrinhos dentro do jornalismo vai muito além disso. Também com caráter crítico, buscando a reflexão dos leitores acerca de um fato, mas com

caráter expositivo e de denúncia acerca de situações de injustiça e/ou conflitos e suas consequências, estão as narrativas quadrinísticas mais extensas. O trabalho do jornalista e quadrinista maltês, Joe Sacco é um perfeito exemplo disso.

2.1 Joe Sacco

Joe Sacco nasceu no ano de 1960, em Malta, um arquipélago situado entre a Sicília e a costa do Norte da África, na região central do Mediterrâneo. Ele se mudou para os EUA aos 12 anos de idade e vive no país desde então. Formado em jornalismo pela Universidade de Oregon, em 1981, sempre teve uma paixão por quadrinhos, tanto que acabou fazendo disso seu trabalho, futuramente.

[...] desisti do jornalismo escrito - não por conta de uma desilusão com a profissão, mas, simplesmente, porque não conseguia encontrar um trabalho jornalístico que me satisfizesse minimamente. Voltei a me dedicar aos quadrinhos, a paixão de minha vida, e tentei ganhar a vida com eles. [...] eu ainda não tinha desenvolvido a teoria daquilo que posteriormente eu chamaria - sem muito critério - de "jornalismo em quadrinhos". (SACCO, 2011, p. XVII).

Sacco sempre teve interesse pelos conflitos do Oriente Médio, pois ele sentia que as perspectivas de todos os envolvidos nos eventos nunca eram completamente esclarecidas na grande mídia. Tanto interesse por essas questões deu origem à *Palestina*, a obra que passou a nortear seu trabalho desde então.

Seu processo de produção em *Palestina* (2011), por exemplo, consistiu na estruturação da narrativa sem um roteiro geral, coisa que o jornalista e quadrinista afirmou que já faz atualmente. Ele mantinha um caderno de esboços onde escrevia o acontecimento que deveria aparecer no quadrinho selecionado e alguns detalhes visuais que haviam lhe chamado atenção no momento. Sacco revelou na Edição Especial (2011) da obra que possuía algumas dezenas de fotos como referências visuais de fatos específicos e rostos de pessoas (2011, p. XXIX-XXXI).

Diante de todos esses percalços, *Palestina* foi concluída e ganhou o prêmio literário americano, *American Book Award*, de 1996, que reconhece todos os anos o que considera “realizações literárias notáveis”. Além de *Palestina* (2011), o autor possui mais obras publicadas no Brasil, entre elas, *Área de Segurança Gorazde* (2001), *Uma História de Sarajevo* (2005), *Notas Sobre Gaza* (2010), *Derrotista* (2006) e *Reportagens* (2016).

2.2 Palestina

O objeto de análise é a obra *Palestina* (2011) de autoria do jornalista e quadrinista maltês, Joe Sacco. Consiste em um livro com narrativa em formato de arte sequencial, formada pelos códigos textual e gráfico. Originalmente, publicado pela editora *Fantasgraphic Books* entre 1993 e 1995, em formato de edições de 24 e 32 páginas. O trabalho aborda os conflitos entre Israel e Palestina e, por conseguinte, o povo israelense e o povo palestino. Em resumo, os conflitos são motivados por questões territoriais e religiosas e ocorrem desde a década de 1940, aproximadamente. Os confrontos surgiram com o Movimento Sionista, que defende a criação de um estado judeu na Palestina, ocupada por muçulmanos.

Sacco se incomodava com a narrativa apresentada pela grande mídia dos Estados Unidos, que mostrava os israelenses como mocinhos e os palestinos como vilões. Outro motivo, como o autor mesmo afirma, foi o mau tratamento da história que os seus colegas de profissão davam aos fatos naquela época nos EUA, não dando a devida ênfase na história dos palestinos e no que eles pretendiam com sua luta. O jornalista viajou para Israel e os chamados Territórios Ocupados durante dois meses e meio entre 1991 e 1992. Para a produção desse material, ele se valeu de artifícios como fotografias, rascunhos e anotações de como montar a cena que havia presenciado.

O autor também recorreu a livros e trabalhos fotojornalísticos publicados quando precisava de uma noção visual de alguma coisa à qual não tinha acesso no momento. Quando precisava, ele também solicitava aos entrevistados que desenhassem um esboço do que estavam descrevendo. “Isso foi particularmente útil no capítulo sobre Ansar III, um local impossível de visitar. Pedi para alguns ex-prisioneiros desenharem mapas, o que me permitiu reproduzir a planta daquele complexo carcerário da melhor forma possível”, explica Sacco (2011, p. XXX). *Palestina* trouxe um reconhecimento e um respeito a esse formato artístico sequencial de contar histórias, reverberando seu sucesso até os dias atuais.

3 LINGUAGEM AUDIOVISUAL E PRODUÇÃO DE SENTIDO

Assim como a imagem é essencial no trabalho de profissionais gráficos, como Sacco, ela é, acima de qualquer coisa, o elemento base de qualquer produção fílmica. Essa imagem cinematográfica reproduz ou recria o mundo em frente à câmera, em uma composição enquadrada e previamente pensada pelo cineasta. Este, por sua vez, desenvolve suas escolhas formais a partir do que deseja comunicar e/ou transmitir para os futuros espectadores.

A imagem filmica oferece-nos, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente está, de facto, dinamizado pela visão artística do realizador. A percepção do espectador torna-se afectiva a pouco e pouco, na medida em que o cinema lhe fornece uma imagem subjectiva, densa e, por consequência, apaixonada da realidade. [...] Neste nível, ela apela para o juízo de valor e não para o juízo de facto, sendo verdadeiramente alguma coisa mais do que uma simples representação. (MARTIN, 2009, p. 32).

Se alguém transmite uma ideia a outra pessoa, o faz a partir de uma intenção e da capacidade de compreensão do receptor de entender e interpretar o que transmite. Um aspecto interessante sobre a construção de sentido a nível visual é que o conceito de imagem está ligado, dentre outros, ao conceito de ambiguidade. Isso significa que, dependendo do enquadramento e da composição dos elementos que nos são mostrados, a compreensão acerca daquele fato pode ser alterada. A imagem, portanto, não apenas é ambígua, como carrega múltiplos significados a partir de uma dialética interna, entre os elementos que estão dentro da composição, e uma dialética externa, “fundada sobre as relações das imagens entre elas, quer dizer, sobre a *montagem*, noção fundamental da linguagem cinematográfica.” (MARTIN, 2009, p. 33).

Logo, assim como nos quadrinhos, observa-se que existem duas formas de compreender a narrativa. A primeira, é a nível do quadro, ou enquadramento, que relaciona os elementos presentes na cena de modo a construir um significado interno, de correlação entre eles, levando a uma conclusão de sentido. O segundo, é a nível de montagem, sequência de cenas, que relaciona as cenas apresentadas ao longo da narrativa de modo a construir um significado externo, correlacionando todas elas e construindo o sentido geral da narrativa.

Ludwing Wittgstein, importante filósofo do século XX que abarcou em seus estudos a capacidade interpretativa que tem uma imagem, observou que, dependendo da percepção e das experiências pessoais de cada indivíduo que observa a mesma imagem, esta pode carregar um significado totalmente diferente para cada indivíduo que tem acesso a ela. A visão e a interpretação mesclam-se em uma mesma ocorrência (GARDIES, 2008).

Esses processos de interpretação irão depender das vivências, experiências e bagagem cultural da pessoa que está interpretando. “[...] cada diferente género de imagem está ligado a um conjunto de pressuposições cujo conhecimento pelo espectador lhe permite uma interpretação correcta” (GARDIES, 2008, p. 151). Entretanto, o autor também deixa claro que uma mesma imagem possui infinitas diferentes interpretações e, por esse motivo, seria impossível que houvesse uma interpretação considerada genuinamente correta com relação às demais.

Ao mesmo tempo em que existe essa relação entre espectador e imagem, também existe o papel do autor e a importância que lhe é dada na construção do sentido pelo espectador. “Podemos, portanto, determinar regimes diferentes de interpretação da imagem em função do tipo de estatuto atribuído ao autor” (GARDIES, 2008, p. 151). A imagem tem um peso diferente quando o espectador sabe que o autor presenciou aquele fato, do que apenas se baseou em relatos do acontecimento para reproduzi-lo.

Primeira figura, já evocada, a do *testemunho*. Roger Odin mostrou que uma condição necessária para que uma imagem seja interpretada como descrevendo uma situação da realidade (fala-se então de regime *indicial* da imagem) é que o seu autor seja entendido como uma pessoa real que teve um contato directo com essa realidade. (GARDIES, 2008, p. 151-152).

Compreende-se então, que o regime indicial da imagem é um regime de interpretação, esta, partindo da posição da testemunha em relação a algum acontecimento. Ou seja, o autor da narrativa, que, supõe-se, esteve em contato real com o fato no momento em que este ocorreu, faz uma interpretação própria do ocorrido. Essa interpretação irá ditar a maneira como o narrador expõe os acontecimentos ao público.

Quando se fala do regime icônico da imagem, ao invés de pensarmos no autor como testemunha, pensamos nele como um tradutor, cuja mensagem precisa ser interpretada de forma subjetiva. A leitura desse tipo de material é feita de modo não tão realista, o público tem consciência de que se trata de uma representação do acontecido a partir da maneira do autor de contar a história. Esse processo também é feito em produções jornalísticas textuais e audiovisuais pelos consumidores mais críticos.

A grande maioria das produções culturais, sejam gráficas ou audiovisuais, possuem significado explícito e implícito² nas suas narrativas. Isso se deve ao fato de esse tipo de material ser, em determinado nível, um reflexo do tempo e espaço em que se estabelece. Por mais lúdica que possa parecer a narrativa, ela, muito provavelmente, vai possuir esses dois tipos de significado em seu decorrer. O significado explícito da narrativa pode ser sugerido pela própria narrativa. Ou seja, os elementos da história, verbalizados e mostrados, dizem ao público como ele deve interpretá-la (BORDWELL; THOMPSON, 1991).

Já o significado implícito é um pouco mais abstrato. É tratado como uma fala indireta do filme. Uma mensagem subliminar, aquilo que não é verbalizado literalmente, mas é mostrado de outras formas na história. Muitas vezes, são usados elementos simbólicos que

² Segundo Bordwell (1991), os significados explícitos e implícitos ainda podem ser ampliados para serem percebidos como significados referenciais e sintomáticos. Tal aprofundamento não é objeto de foco no presente trabalho.

nem todos possuem bagagem intelectual e cultural para assimilar, mas, mesmo assim, são colocados a fim de convidar o público a refletir sobre a mensagem implícita da obra. Logo, são utilizados símbolos que buscam motivar quem está acessando o conteúdo a formular sua própria interpretação da história, que será, de certa forma, influenciada por esses elementos (BORDWELL; THOMPSON, 1991).

A leitura dos significados implícitos e explícitos (aqueles mais claros e os que requerem interpretação a partir dos códigos e elementos da linguagem), a partir dos regimes indiciais e icônicos (a compreensão do papel do narrador do discurso e da percepção de como ele representa o que narra) constituem elementos básicos de uma análise visual ou audiovisual. Dentre os elementos da linguagem em questão, está a maneira como o autor compõe seus quadros e os elementos dentro dele, expressos pela escala de planos e pela forma de enquadramento.

3.1 O Enquadramento e a Escala de Planos

Enquadramento é o nome dado para a delimitação visual que é mostrada ao público e onde se desenrola a cena. Segundo Gardies, é um espaço de representação. “O termo enquadramento remete assim para o conjunto indissolúvel formado pelo quadro e por aquilo que nele aparece e se organiza: o *campo*.” (2008, p. 23). Pode-se entender o enquadramento como um processo de excluir e incluir elementos no campo visual da cena de modo a construir um significado dentro da narrativa.

[...] o primeiro aspecto da participação criadora da câmara no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria artística. Trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, quer dizer, da maneira como o realizador planifica e, eventualmente, organiza o fragmento da realidade que apresenta à objectiva e que se reencontrará de forma idêntica na tela. A escolha da matéria filmada é o estádio elementar do trabalho criador no cinema; (MARTIN, 2009, p. 44-45).

O enquadramento, assim como o ângulo de filmagem da cena também atua na construção do sentido não diegético³ da narrativa. Outro conceito que auxilia muito na construção de sentido da narrativa é a escala antropomórfica de planos. “Para designar os diferentes tamanhos, ou comprimentos do plano, referimo-nos ao lugar que o corpo humano ocupa na porção de espaço enquadrada” (GARDIES, 2008, p. 19). Como se percebe, é

³ Diegese é um conceito que remete ao que está acontecendo dentro da ação narrativa, “o mundo ficcional que o leitor-espectador constrói a partir dos dados do filme, (...) espaços temporais, personagens, lógica narrativa, verossimilhança e regras estéticas” (JOURNOT, 2002, p.42).

chamada de escala antropomórfica (antropo - ser humano; mórfico - forma), pois usa o corpo humano como parâmetro para definir os planos.

A nomenclatura dos planos varia conforme o autor e mesmo a origem da gramática referencial - a europeia e a americana - mas, de forma geral, pode-se conceituar como Plano Inteiro (corpo inteiro), Plano Médio (da cintura para cima), Plano Próximo (do busto para cima), Primeiríssimo Plano Próximo (do pescoço para cima), Plano Detalhe (*close* de qualquer parte do corpo), Plano Americano (do joelho para cima), Plano Geral (ambiente onde acontece a ação, por exemplo, sala de estar), Grande Plano Geral (ambiente mais vasto onde ocorre a ação, por exemplo, cidade) e Plano Conjunto (mais de uma pessoa sendo enquadrada na cena).

A escolha de cada plano é condicionada pela necessária clareza da narração: deve existir uma adequação entre a dimensão do plano e seu conteúdo material, por um lado (o plano é tanto *maior* ou *aproximado* quanto menos coisas nele houver para ver), e o seu conteúdo dramático, por outro lado (o plano é tanto maior quanto a sua contribuição dramática ou a sua significação ideológica forem grandes. (MARTIN, 2009, p. 47).

Logo, existem duas formas de interpretar o tamanho de um plano: através dos elementos que ele tem para mostrar ao público “a dimensão do plano determina geralmente a sua duração sendo esta condicionada pela obrigação de deixar ao espectador o tempo necessário para compreender o conteúdo do plano” (MARTIN, 2009, p. 47). A segunda forma é a intenção narrativa que esse plano possui. Por exemplo, se o autor quer destacar a solidão do personagem, ele pode se valer de um plano com grande dimensão e duração, mas sem muitos elementos nele.

3.2 A Montagem

A montagem é um dos elementos principais dentro de uma produção gráfica ou audiovisual, pois é ela que determina tanto o ritmo, quanto parte da carga dramática das cenas. “Digamos desde já que a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração” (MARTIN, 2009, p.167). A montagem é a soma de todos os planos apresentados ao longo da narrativa, sendo ordenada e cronometrada de acordo com os desejos dos realizadores a fim de passar uma mensagem. É considerada por Metz (1980) como um código específico do cinema, surgido com ele.

Martin (2009) fala sobre os dois tipos principais de montagem. A montagem narrativa, que segue uma sequência cronológica e singular de planos, a fim de contar uma história, ou seja, o encadeamento das cenas seguindo uma relação de causa e consequência. E a montagem expressiva, que posiciona os planos de modo a impactar através das imagens, produz a sensação de ruptura de pensamento no público, fazendo com que esteja constantemente refletindo sobre a ação.

A fim de criar uma impressão de continuidade destinada a mascarar a fragmentação criada pela divisão em cenas e em sequências [...], admite-se que é indispensável que cada cena ou sequência se inicie sobre uma actividade já em realização e termine sobre uma actividade que prossegue, para sugerir que a acção continua, mesmo se a câmara a abandona. (MARTIN, 2009, p. 178).

Compreende-se, portanto, que a montagem precisa se manifestar em uma relação de causalidade, o que significa que o acontecimento de uma cena tem efeito sobre a cena seguinte. E é a partir desse conjunto de planos sucessivos com conteúdos que conversam entre si ao longo da trama que se forma uma narrativa. Tal narrativa contém um discurso a ser interpretado pelo público (MARTIN, 2009).

O conceito de *timing*, já abordado anteriormente, também pode se aplicar à montagem. A montagem pode criar ritmo a partir do fato de que menores tempos de duração do plano ocasionam um ritmo mais frenético e, em contrapartida, planos com maior duração de tempo acarretam a noção de ritmo mais lento, talvez até carga dramática maior, dependendo da composição das cenas.

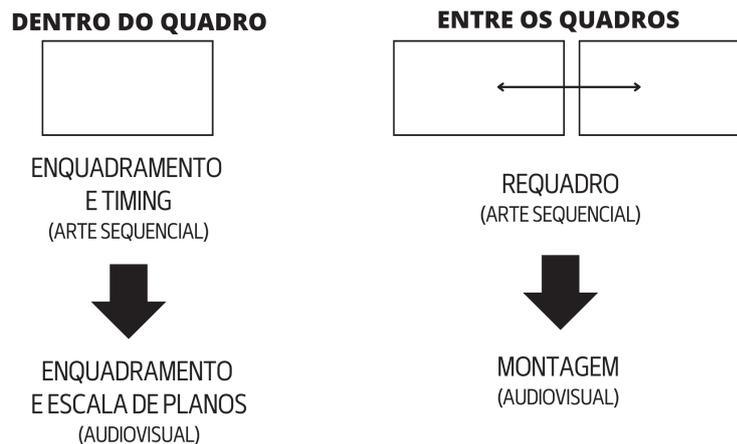
Logo, a montagem pode ser resumida como o conjunto de planos justapostos com ordem e duração previamente estabelecidas de modo a transmitir uma mensagem, ou um discurso, ao público. Podendo narrar cronologicamente os acontecimentos, ou os apresentando de maneira expressiva, de modo a gerar impacto no público e fazê-lo refletir e questionar o discurso.

Mesmo com diferenças essenciais na forma como orquestram sua narrativa - notoriamente a linguagem cinematográfica e seu caráter de movimento - a arte sequencial e o cinema compartilham de códigos semelhantes, da mesma forma que o cinema divide com a fotografia e a pintura aspectos derivados e compartilhados referentes ao tratamento do objeto visado dentro de um quadro. Elsaesser (2018) reforça essa aproximação ao apontar o frame cinematográfico a partir da ideia de uma moldura (ou janela) expressiva. Já Metz (1980) conceitua o compartilhamento do que chama de códigos não-específicos, o campo significativo que é compartilhado expressivamente por diferentes partes. Dentro desse escopo,

outros elementos da linguagem cinematográfica, como a noção de "campo" e "fora de campo", conceituado por Burch (2008) poderiam ser observados por serem pertinentes às duas artes em discussão no artigo, mas não constam dos objetivos do presente trabalho.

De forma análoga, podemos associar códigos semelhantes das duas linguagens conforme a figura abaixo:

Figura 1: Associação entre elementos de linguagem



Fonte: a autora (2022)

4 ANÁLISE

Para observar a aproximação do uso de elementos da linguagem audiovisual na linguagem dos quadrinhos é feita uma análise filmico textual, conceitualizada por Penafria (2009, p. 5), que consiste em enxergar a obra, ou, neste caso, a narrativa sequencial gráfica, como um texto. “O filme é dividido em segmentos (unidades dramáticas/sintagmas) em geral a partir de momentos que indicam a sua autonomia” (PENAFRIA, 2009, p. 6). A metodologia, pensada para o audiovisual, aborda códigos compartilhados, conforme visto anteriormente, permitindo também sua aplicação no objeto em questão, pela identificação de recursos imagéticos que definem o final e o início de outro segmento, assim os fragmentando para leitura. Quando identifica um filme, ou uma produção sequencial, como um texto, esse tipo de análise verifica os códigos presentes. Segundo Christian Metz (apud, PENAFRIA, 2009, p. 6), há três tipos de códigos: perceptivos (reconhecimento dos objetos em cena); culturais (leitura da cena baseada em como sua cultura vê o tema apresentado); e códigos específicos (interpretação dos fatos a partir de códigos cinematográficos estabelecidos).

Percebe-se que todos esses tipos de códigos podem ser lidos também na narrativa gráfica sequencial.

A análise compreenderá a obra inteira, com amostragens específicas selecionadas a partir de uma observação prévia, em que serão observados enquadramento e composição, montagem, escala antropomórfica de planos e construção de significado a partir de seus usos.

4.1 Montagem / Requadro em Palestina

Figura 2: O autor dentro da obra



Fonte: SACCO (2011, p. 19)

Figura 3: Cena de conflito



Fonte: SACCO (2011, p. 123)

Para apontar as aproximações no uso do conceito de montagem, específico do cinema, no contexto da arte sequencial, se analisa dois momentos do livro de Sacco. Nestes recortes pode-se observar que Sacco faz uso de artifícios utilizados na linguagem cinematográfica para empregar dramaticidade em sua narrativa. Como escolha narrativa, na figura 2, ele se coloca dentro da história, sendo representado pelo personagem de óculos, essa é uma característica da obra de Sacco, ele coloca a si mesmo como personagem da história, como se tivesse visto todos os fatos acontecendo de fora, incluindo interações com ele próprio.

Ou seja, é como se ele fosse um observador externo até de si mesmo dentro das cenas. Como recurso técnico, ao desenhar os quadros sobre um fundo que se consolida como uma

grande imagem, Sacco constrói uma espécie de montagem que parece alternar o diálogo em planos próximos dos dois personagens para planos que mostram a movimentação de pessoas nas ruas.

A Figura 3 remete à combinação de artifícios gráficos utilizados pelo autor para transmitir a ideia de caos e desordem. Na cena, é retratada uma patrulha policial israelense na região de Ramallah, logo em seguida, um grupo de palestinos inicia um protesto com gritos em megafone, jogando pedras, garrafas e ateando fogo em alguns lugares. Em meio a tudo isso, a população fica em polvorosa e o jornalista tenta documentar tudo com uma câmera.

Aqui, Sacco se vale da montagem para apresentar o ocorrido. Como Martin (2009) aponta, as cenas presentes na montagem, ou, neste caso, os quadros, devem ser ordenados de maneira causal. Isso significa que o que acontece no quadro A tem que ter continuidade no que acontece no quadro B e assim por diante. Neste caso, seguimos a maneira de leitura ocidental, da esquerda superior para a direita.

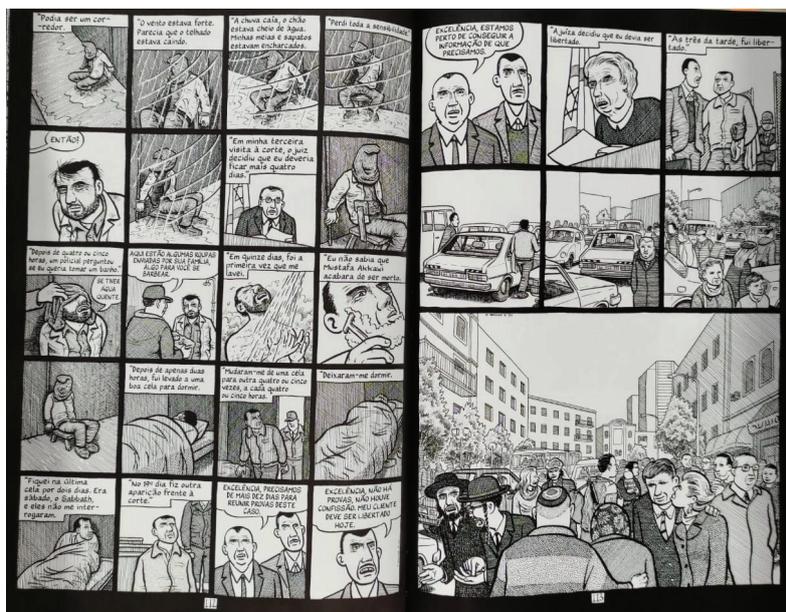
Para demonstrar o que aconteceu no momento, Sacco inicia com um plano mais aberto mostrando o grupo de pessoas revoltadas com expressões faciais ferozes olhando e andando em direção ao que parece ser um inimigo em comum, pois todos vão para o mesmo lado. Ele acrescenta um pequeno quadrinho onde apresenta ele mesmo, reconhecível pelos óculos, junto com outro jornalista, ambos com câmeras de vídeo. Ao ampliar o quadro, ele se afasta dos personagens principais e dá a entender que os dois se tornam apenas meros personagens de uma confusão maior.

Em seguida, ele diminui os quadros, mas, abre o enquadramento, usando planos mais gerais, com o intuito de mostrar o cenário completo, para depois, apresentar vários quadros de tamanho semelhante com recortes da cena, planos mais fechados nos personagens, criando uma sucessão de quadros posicionados de maneira desordenada e com balões de fala inseridos no meio deles para dar ao leitor a sensação de caos se desenrolando. Ao diminuir os quadros e inserir mais deles na página, dá a “impressão” de uma montagem acelerada, enfatizando o caos e a confusão do que ocorre no momento.

Isso é o que Martin (2009) conceitua como montagem expressiva. Sacco posicionou os planos com o intuito de impactar o leitor e transmitir essa impressão de confusão, correria e bagunça através desse posicionamento incomum, tanto dos quadros, quanto dos balões de texto. Além disso, o conceito de *timing* apresentado por Eisner (1989) também se faz presente, já que o jornalista posicionou os elementos em forma e ordem corretos com o intuito de dar um ritmo diferente à narrativa e transmitir uma mensagem ao leitor, obtendo sucesso com essa proposta.

Tais elementos se apresentam como vários pequenos quadros para a direita e, posteriormente, para outro lado, sinalizando o que em cinema seria um *raccord* de movimento, ou seja, o sentido de movimento de um plano é complementado pela lógica de sentido do plano seguinte (JULLIER; MICHEL, 2009).

Figura 4: Prisão e libertação de Ghassan



Fonte: SACCO (2011, p. 112-113)

Na Figura 4 é apresentada uma sequência de cenas, ou quadros, representando o período em que um palestino chamado Ghassan permaneceu preso por israelenses. Durante 19 dias ele foi mantido preso e de cabeça coberta, em grande parte do tempo, sob acusações sem fundamentos, segundo ele. Sacco ouviu o homem contar sua história depois que já estava liberto e reproduziu a narrativa graficamente.

Sacco usa elementos muito interessantes para representar esse período. Quando Ghassan está com a cabeça coberta sem poder enxergar, ele utiliza planos bem fechados, mostrando apenas o corpo do personagem e acrescenta um tom bem escuro no cenário em volta dele. Nos momentos em que o saco é retirado da cabeça do prisioneiro e ele pode enxergar, o jornalista utiliza cor clara predominante no cenário, para transmitir essa sensação ao leitor.

Porém, mesmo nos momentos em que Ghassan está enxergando, e em uma cena mais clara, os planos mais próximos são mantidos para dar continuidade à sensação de sufocamento da prisão. Os quadros são mantidos do mesmo tamanho um em sequência do

outro, para demonstrar a passagem do tempo e a sensação claustrofóbica e desolada do personagem, que não sabia quando, ou se ia sair de lá.

Quando o homem é libertado após quase 20 dias de confinamento, todos os planos fechados e quadros pequenos e escuros dão lugar a um plano aberto com tons claros, diversas pessoas e um céu tomando boa parte do espaço do quadro, bem maior desta vez. Essa mudança repentina de plano, cores e tamanho do requadro é utilizada como um artifício de montagem cinematográfica, que possui a finalidade de transmitir a sensação de liberdade, espaço e alívio que Ghassan sentiu ao sair daquela prisão.

É isso que se chama dialética externa da imagem (MARTIN, 2009), ou seja, a relação entre as cenas montadas de uma determinada forma a fim de transmitir uma mensagem e/ou sentimento a quem consome essa narrativa. A montagem na arte sequencial dos quadrinhos, assim como a montagem cinematográfica, utiliza ambos para desenvolver sua narrativa espaço-temporal.

Figura 5: Flashback



Fonte: SACCO (2011, p. 194)

Um flashback é uma interrupção da narrativa cronológica a fim de mostrar eventos ocorridos anteriormente. Os flashbacks também são recursos utilizados por Sacco para a construção de sua narrativa. No âmbito cinematográfico, há diversos recursos de

movimentação de câmera, mudança de cenografia e efeitos de transição de vídeo acrescentados, posteriormente, na edição, que possibilitam esse efeito. Na arte sequencial, Sacco apresenta um modo de realizar essa transição entre a cena atual e o flashback de maneira compreensível ao público que consome sua obra.

A figura 5 apresenta um jovem palestino de 18 anos chamado Mohammed que participou de uma revolta no campo de refugiados de Jabalia em 1987, onde palestinos que viviam sob ocupação israelense durante mais de 20 anos se rebelaram. Sacco se representa caminhando ao lado dos jovens que participaram dessa ação na época enquanto eles relatam os acontecimentos.

Nessa parte da montagem, Mohammed aparece caminhando com as mãos nos bolsos e a cabeça levemente inclinada para baixo, enquanto narra os fatos ocorridos naquele dia. A sua volta, são apresentados quadros, contendo, dentro de si, cenas de violência vivida pelos palestinos, que usaram as pedras que tinham à disposição contra os israelenses que possuíam armas de fogo. O conflito durou aproximadamente uma semana, depois se espalhou para outras regiões dando início à Intifada.

Porém, como Sacco está tentando representar fatos que não testemunhou pessoalmente no flashback, pode-se dizer que ele está se valendo do regime icônico da imagem neste momento da narrativa (GARDIES, 2008). Logo, ele está interpretando os acontecimentos relatados por pessoas que vivenciaram aquele período e tentando reproduzir o mais fielmente possível tais fatos para os leitores. A capacidade de interpretação do autor, nesse caso, torna-se tão importante quanto a capacidade de interpretação do público para que ambos obtenham a visão mais próxima possível da objetividade acerca do ocorrido. O recurso gráfico assemelha-se à montagem audiovisual. Ao colocar esses quadros ligados pela imagem dele caminhando, é como se ele montasse cenas de flashback e as alternasse com a cena do presente.

4.2 Escala de Planos e Ângulos

A figura 4 também pode ser utilizada como exemplo para a escala antropomórfica de planos. Afinal, o uso de planos fechados que, apesar de mostrar o corpo inteiro do personagem, sempre o apresenta encolhido, sentado ou deitado em um canto escuro, contribui para a sensação de claustrofobia e isolamento. O leitor se sente como o prisioneiro, sem ter ideia do que está a sua volta e temendo pelo pior.

Nesta cena, o processo de enquadrar, ou seja, de incluir e excluir elementos na cena a fim de transmitir uma mensagem dentro da narrativa (GARDIES, 2008), cumpre o que se propõe a fazer. Ao longo da história, Sacco utiliza Planos Gerais quando quer mostrar a quantidade de pessoas envolvidas em um determinado acontecimento, ou quando quer deixar bem claro a geografia e/ou a arquitetura do local.

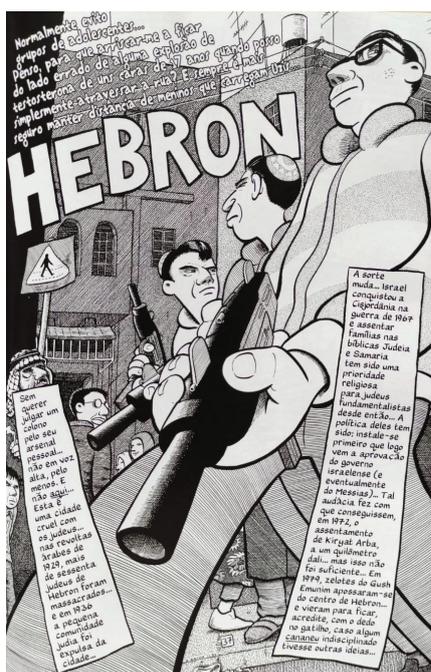
O enquadramento e a escala de planos se fazem presentes a todo momento. O jornalista opta diversas vezes por *close-ups* dos rostos dos palestinos, passando a mensagem de que ele realmente quer se aprofundar na vivência e nos sentimentos deles, bem como, capturar o drama e o sofrimento que eles exprimem em suas expressões faciais e linhas de expressão acentuadas. Um artifício interessante são os balões de texto, pois o autor consegue apresentar o personagem como que simulando uma locução não diegética e consegue, simultaneamente, manter a expressão do personagem estática, dando mais ênfase em sua face.

Figura 6: Palestino sendo espancado



Fonte: SACCO (2011, p. 200)

Figura 7: Israelenses armados



Fonte: SACCO (2011, p. 37)

Quando há cenas de violência, Sacco opta por manter Planos Inteiros e/ou Planos Conjuntos na maioria das vezes, ele não costuma adicionar muitos elementos na cena quando representa um episódio do gênero, pois quer dar enfoque ao ato em si, como vemos na Figura 6. Ele também varia o ângulo da imagem quando quer transmitir, por exemplo, a impressão

de impotência, se valendo de ângulos de cima para baixo, especialmente, quando ele se inclui na cena. Além da noção de superioridade, demonstrada por ângulos de baixo para cima, que são raramente utilizados, já que ele está contando a história do ponto de vista dos esquecidos na imprensa americana.

Em cenas de diálogo, geralmente, Sacco varia o enquadramento, hora fazendo uma troca de ângulo, cada quadro focando no rosto de um dos interlocutores, hora apresentando um Plano Geral com mais de um personagem em cena. Isso quando o jornalista não passa grande parte do tempo se valendo de Primeiríssimos, Planos Próximos, ou até mesmo, Planos Detalhes dos rostos e das feições de seus entrevistados. Isso acontece pois seu principal objetivo com a obra é mostrar a história destes conflitos sendo narrada pelos palestinos e, para isso, precisa dar o devido destaque a eles.

Martin (2009) coloca outro fato muito importante a ser levado em consideração, a quantidade de elementos a serem mostrados na cena também influenciam na dimensão do enquadramento. Logo, quanto mais coisas houver para serem mostradas na cena, mais espaço o enquadramento e o plano irão precisar. Como por exemplo, quando Sacco quer mostrar a arquitetura de uma prisão, ele opta por um plano bem mais distante e o quadro também aumenta de tamanho.

Porém, como seu enfoque costuma ser maior nos entrevistados e em suas histórias pessoais ao longo da obra, os planos mais usados são os mais próximos. Quanto ao enquadramento, quase todas as vezes em que há um israelense na cena, Sacco busca usar um ângulo com se eles estivessem olhando o leitor de cima, como se percebe na Figura 7, ou deixando o personagem palestino em um local próximos aos joelhos ou aos pés dos inimigos, a fim de representar essa submissão forçada de um povo perante o outro.

Quando aparece em cena, Sacco se representa nos mais diferentes ângulos e enquadramentos, porém, nota-se um certo padrão. Na maioria das vezes em que está conversando com um palestino, fazendo perguntas, ele aparece lado a lado com o indivíduo e na mesma proporção, dando a entender que ele se coloca no lugar do entrevistado e busca observar os fatos a partir do ponto de vista do outro. Sacco também costuma deixar o entrevistado um pouco mais próximo do leitor do que ele, como se percebe na Figura 2, a fim de ressaltar que ele é apenas um meio para que os fatos cheguem ao público e o mais importante dentro de sua narrativa é a fala e/ou ponto de vista dos personagens.

iriam apresentar Ghassan sendo surpreendido por israelenses enquanto todos dormiam, segundo o que ele relatou a Sacco. Logo, o uso de um recurso audiovisual como o *dolly in/zoom in* foi uma escolha feita com o intuito de adentrar em outro tempo e espaço da história. Isto, fazendo uma transição entre o momento presente e o passado da narrativa através de um símbolo em comum: o fato de estarem dormindo naquele momento.

Esse recurso de movimentação de câmera/lente é transformado na arte sequencial através de quadros de mesmo tamanho, um seguido do outro, retratando a menina com planos cada vez mais próximos. O *timing* da narrativa auxilia ao reforçar essa sensação de aproximação da personagem através de uma relação de causa e consequência entre os quadros. Sacco soube dispor os elementos de maneira a preservar essa qualidade, já presente no imaginário coletivo do leitor que já viu alguma produção audiovisual que tenha se valido desse artifício.

Na Figura 9 esse artifício também é utilizado para empregar carga dramática à fala de uma mulher palestina. Na página, é como se a suposta câmera estivesse se aproximando aos poucos do rosto da mulher, com planos cada vez mais próximos a sua face. Esse recurso é desenvolvido através de quatro quadros, um em sequência do outro, iniciando com um Plano Próximo e terminando com um Primeiríssimo Plano Próximo do rosto da senhora.

Aqui, o *dolly in/zoom in* serve para enfatizar o pânico da mulher e sua falta de esperança de que aquela situação vá melhorar. Pode-se observar esse medo também em seus olhos, que vão ficando mais abertos e arregalados ao longo da montagem dos quadros, assim como as linhas de expressão em seu rosto vão ficando mais evidentes. Esse apelo mais poético, se enquadra no recurso cinematográfico chamado fotogenia, conceitualizado por Martin (2009), ou seja, o autor não busca apenas a representação objetiva do fato, mas também, apela para o juízo de valor do espectador, neste caso, do leitor, para construir o sentido geral da narrativa se valendo de artifícios como o *dolly in/zoom in*, neste caso.

5 CONCLUSÃO

No presente trabalho o exercício proposto foi o de apresentar conceitos observados por autores como, Will Eisner (1989), Marcel Martin (2005), René Gardies (2008), Manuela Penafria (2009) e diversos outros. Os estudos dos autores abordam temas como a arte sequencial e suas formas de se apresentar, as técnicas empregadas pelos cineastas para realizar produções audiovisuais, conceitos relacionados à construção de sentido dentro de

uma narrativa, bem como, maneiras de se efetuar uma análise de qualidade acerca de um produto visual.

O principal intuito do trabalho era comprovar que artifícios utilizados nas produções audiovisuais cinematográficas, tais como, enquadramento, montagem, escala antropomórfica de planos, e construção de sentido da narrativa podem ser usados também, em produções quadrinísticas. Mais especificamente, na arte sequencial produzida dentro da área de comunicação jornalística, usando como base, um de seus autores mais conhecidos, o jornalista e quadrinista maltês, Joe Sacco.

Também é válido ressaltar que, no princípio da arte, já existe a noção de se enquadrar algo para falar sobre algo. Joe Sacco, com sua obra *Palestina* (2011), busca fazer uma reflexão histórica e crítica acerca dos fatos apresentados em sua narrativa gráfica sequencial, mas sem deixar de lado a informação jornalística, ou seja, a representação dos acontecimentos acerca dos quais o autor obteve conhecimento. Sacco se apropria dessa linguagem e estabelece uma relação entre a arte sequencial e o audiovisual, talvez, de maneira inconsciente, mas, com um fim que sempre é jornalístico.

Alguns códigos na semiologia do cinema existem justamente para dizer que certos códigos são compartilhados, o que permite essa leitura analítica deles. Os códigos perceptivos, culturais e específicos, trazidos por Metz (apud, PENAFRIA, 2009, p. 6) e presentes em ambas as linguagens, tornam possível o olhar analítico sobre conceitos como montagem, enquadramento e escala antropomórfica de planos nos dois formatos.

A análise também compreende o movimento e o estático, onde o estático (quadrinhos) se utiliza dos recursos daquela produção em movimento (audiovisual) na sua forma de expressão. Toma-se como comparativo, os *frames* por segundo, ou seja, 24 quadros estáticos formam movimento quando colocados um em sequência do outro em determinada velocidade. Pode-se dizer que lógicas semelhantes são aplicadas na arte sequencial e no audiovisual.

Como resultado, obteve-se a conclusão de que não só é possível aplicar técnicas usadas em produções audiovisuais dentro da arte sequencial, como também é viável utilizá-las para transmitir mensagens ao público. Através de técnicas apresentadas nos conceitos da revisão bibliográfica foi possível usar a metodologia para identificá-las no trabalho de Joe Sacco e perceber qual a mensagem que o jornalista quis transmitir ao utilizar determinado artifício.

Logo, mesmo sendo áreas com características diferentes, a arte sequencial e o audiovisual têm aproximações discursivas que podem ser percebidas pela maneira como

compartilham códigos. Técnicas como a montagem, a escala antropomórfica de planos e a movimentação podem ter construção de sentido compartilhado, se apresentando em diferentes mídias e mantendo sua proposta original. Atuando de forma a se adequar ao formato artístico, mantendo as características da técnica, como mostrado na obra.

6 REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. **Making meaning:** inference and rhetoric in the interpretation of cinema. Cambridge: Harvard University Press, 1991.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema.** Cidade: editora, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema:** uma introdução através dos sentidos. Campinas: Papirus, 2020.

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens.** Lisboa: Texto e Grafia, 2008.

JOURNOT, Marie-Thérèse. **Vocabulário de cinema.** Porto: Edições 70, 2002.

JULLIER, Laurent; MICHEL, Marie. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Senac, 2009.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005.

MELO, José Marques de. **A opinião no jornalismo brasileiro.** Petrópolis: Vozes, 1994.

MERCADO, Gustavo. **O olhar do cineasta:** aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

METZ, C. **Linguagem e cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes: conceitos e metodologias. *In:* CONGRESSO DA SOPCOM, 6., 2009, Lisboa. **Anais [...].** Lisboa: SOPCOM, 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/242758192_Analise_de_Filmes_-_conceitos_e_metodologias. Acesso em: 28 mar. 2022.