



QUADRINHOS E JORNALISMO - DIÁLOGOS POSSÍVEIS

COMICS AND JOURNALISM - POSSIBLE DIALOGUES

CÓMICS Y PERIODISMO: DIÁLOGOS POSIBLES

*João Soares Rampi¹
Carolina Rampi Gimenes²*

¹ Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. E-mail: joao.rampi@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0641990230313616>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889>.

² Graduanda em Jornalismo pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. E-mail: carolinarampigimenes@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0042869692827151>.

RESUMO

Este artigo analisa como as Histórias em Quadrinhos (HQs) revelam características jornalísticas e narrativas, explorando suas linguagens específicas. A pesquisa utiliza conceitos da Linguística Aplicada para compreender como as HQs representam situações, opiniões e comportamentos sociais e linguísticos. O texto também apresenta reflexões teóricas sobre o uso das HQs como forma de informação jornalística, por meio da imagem e do discurso. São discutidos elementos como a representação gráfica e a relevância das HQs como gênero literário que contribui para as representações linguísticas. O artigo defende as HQs como objeto legítimo de estudo no campo do jornalismo, rompendo com visões tradicionais que restringem seu valor acadêmico. Assim, destaca-se o potencial das HQs para investigações comprometidas com fenômenos sociais, discursivos e comunicacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Gênero literário. Histórias em Quadrinhos. Linguística.

ABSTRACT

This article analyzes how comic books reveal journalistic and narrative characteristics, exploring their specific languages. The research uses concepts from Applied Linguistics to understand how comic books represent situations, opinions, and social and linguistic behaviors. The text also presents theoretical reflections on the use of comic books as a form of journalistic information, through images and discourse. Elements such as graphic representation and the relevance of comics as a literary genre that contributes to linguistic representations are discussed. The article defends comics as a legitimate object of study in the field of journalism, breaking with traditional views that restrict their academic value. Thus, the potential of comics for investigations committed to social, discursive, and communicational phenomena is highlighted.

KEYWORDS: Literary genre. Comic books. Linguistics.

RESUME

Este artículo analiza cómo los cómics revelan características periodísticas y narrativas, explorando sus lenguajes específicos. La investigación utiliza conceptos de la Lingüística Aplicada para comprender cómo los cómics representan situaciones sociales y lingüísticas, opiniones y comportamientos. El texto también presenta reflexiones teóricas sobre el uso del cómic como forma de información periodística, a través de imágenes y discurso. Se discuten elementos como la representación gráfica y la relevancia del cómic como género literario que contribuye a las representaciones lingüísticas. El artículo defiende el cómic como un objeto legítimo de estudio en el ámbito del periodismo, rompiendo con las visiones tradicionales que limitan su valor académico. Así, destaca el potencial del cómic para investigaciones comprometidas con fenómenos sociales, discursivos y comunicacionales.

PALABRAS CLAVE: Género literario. Cómic. Lingüística.

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos como conhecemos hoje tem um histórico de surgimento que vai além de qualquer acordo entre os teóricos que pesquisam essa linguagem, pois o uso do texto e da imagem aliados à informação surge desde os tempos remotos. Diante deste apontamento, vamos apresentar os quadrinhos em seu formato de revista e que começa a se apresentar como fenômeno de comunicação em massa, mais especificamente com a origem das primeiras revistas em quadrinhos, por volta de 1934, como forma de entretenimento popular, as histórias em quadrinhos passaram por significativas transformações ao longo do tempo. Publicadas em larga escala no mercado estadunidense durante o século XX, as HQs conquistaram uma ampla gama de leitores.

Com o decorrer das décadas, as histórias em quadrinhos evoluíram substancialmente, tanto em termos narrativos quanto visuais. Essa progressiva sofisticação permitiu a abordagem de temas mais diversos e complexos, ampliando o alcance e a variedade do público leitor. Nesse cenário, destaca-se a figura de Will Eisner, um dos mais influentes quadrinistas do mundo, cuja trajetória artística foi fundamental para o reconhecimento das HQs como uma forma legítima de expressão literária e artística. Foi em uma de suas entrevistas que Eisner (2010) sugeriu, pioneiramente, que as histórias em quadrinhos deveriam ser consideradas como uma legítima forma literária e artística, pois ainda com o autor “a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo” (EISNER, 1985, p. 121).

Diversos elementos estruturais que caracterizam as HQs como gênero literário podem ser observados. Nesse sentido, conforme explicam Ramos, Wergueiro e Figueira (2014), é possível identificar aspectos fundamentais que sustentam essa tipologia narrativa, os quais serão discutidos ao longo deste trabalho.

Há grandes pontos de afinidade entre quadrinhos e literatura: o modo de produção, ou seja, o processo de impressão gráfica é o mesmo. O suporte e o formato também costumam variar, mas, tanto nas obras literárias quanto nos quadrinhos, o predomínio ainda é o papel, e, salvo raras exceções ou diferenças de centímetros, o tamanho parece ser uma variação sobre o mesmo tema. (RAMOS; WERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014, p.12)

Apesar disso, até meados do final do século XX, as histórias em quadrinhos eram tratadas unicamente como uma forma de entretenimento, sem o devido reconhecimento de seu

valor literário, permanecendo cercadas por diversos preconceitos. Foi apenas a partir da década de 1970 que os quadrinhos começaram a ser inseridos nas listas das manifestações artísticas, passando a ser reconhecidos como a 9ª Arte. Conforme destaca Wergueiro (2017, p. 31), "as histórias em quadrinhos passaram a ser referenciadas como a 9ª Arte a partir da década de 1970, quase que paralelamente, as histórias em quadrinhos passaram a ser também mencionadas como Arte Sequencial". A percepção sobre as histórias em quadrinhos começou a se transformar significativamente a partir de 1978, quando Will Eisner publicou *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*. A obra, composta por quatro narrativas em quadrinhos, foi anunciada em sua capa como um "romance gráfico", consolidando um novo marco no gênero. Segundo Scott McCloud (2006, p. 28), tratava-se de "uma obra séria, baseada na experiência de vida de Will, constituindo uma exploração sincera do potencial narrativo das histórias em quadrinhos". As narrativas presentes no volume destacavam-se pelo tratamento de temas incomuns para a época, como violência, desilusão e crise de identidade, além de elementos de suspense e ação. Essa publicação representou um ponto de inflexão na concepção do que se entendia por histórias em quadrinhos, revelando seu potencial expressivo por meio do traço inconfundível de Eisner. O impacto dessa obra foi tão relevante que editoras passaram a investir em autores que exploravam roteiros mais densos e desafiadores, exigindo maior envolvimento intelectual por parte dos leitores. Entre os nomes de destaque nesse cenário estão Alan Moore, autor de *Watchmen*, *V de Vingança* e *Batman: A Piada Mortal*; Frank Miller, criador de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Sin City*; e Art Spiegelman, autor de *Maus: A História de um Sobrevivente*, a única história em quadrinhos a receber o prêmio Pulitzer.

Observa-se, portanto, que as histórias em quadrinhos vêm se aproximando progressivamente das produções literárias consolidadas, ao estabelecerem um diálogo direto com o leitor e ao construírem espaços narrativos que refletem aspectos da sociedade contemporânea. Tal aproximação ocorre na medida em que os artistas inserem, de forma cada vez mais elaborada, elementos visuais que representam ambientes específicos, utilizando recursos estéticos e simbólicos reconhecíveis pelo público. Assim, as HQs consolidam-se como uma forma de representação que ultrapassa o mero entretenimento, assumindo uma função cultural e interpretativa. Com essa evolução, os cenários apresentados nas histórias em quadrinhos deixam de ser construídos de maneira aleatória. Eles passam a ser planejados e executados com o objetivo de gerar identificação e engajamento por parte do leitor. Essa interação ocorre por meio das apropriações, percepções e codificações que o leitor realiza com

base em suas próprias experiências. Dessa forma, ele é capaz de decodificar os signos empregados pelo quadrinista na composição do espaço narrativo.

No entanto, é essencial que o espaço gráfico criado pelo artista seja dotado de verossimilhança. Caso contrário, a mensagem pode não ser plenamente assimilada. Mesmo quando inseridas em universos fantásticos ou imaginários, as narrativas devem manter uma coerência interna, assegurada pela consistência dos elementos estruturais, tais como a motivação das ações e a causalidade entre os acontecimentos. Essa coerência é fundamental para que a narrativa seja compreendida e aceite pelo leitor como um todo significativo.

A construção de um universo narrativo coerente é essencial para o pleno envolvimento do leitor. Esse universo deve constituir um espaço literário no qual todos os elementos interajam de forma harmônica e sem contradições, permitindo que a dimensão estética e gráfica represente, com consistência, os significados propostos. Tal efeito é alcançado quando o autor mobiliza, de maneira consciente, as ferramentas da literatura e das artes visuais em favor da narrativa, promovendo uma compreensão mais profunda e significativa por parte do leitor.

Nesse sentido, Eisner (2010, p. 2) observa que "as histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem" e, por isso, exigem do leitor o exercício simultâneo de competências interpretativas tanto visuais quanto verbais. Ainda segundo o autor, para que a narrativa atinja um alto grau de eficácia interpretativa, é necessário que as experiências vividas pelo público estejam em sintonia com aquelas evocadas na obra. Assim, ao reconhecer os elementos apresentados, o leitor estabelece uma conexão mais profunda com a história, ampliando seu alcance interpretativo e sua potência comunicativa.

Figura 1: Ilustração de Will Eisner.



Fonte: EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2013.

Com o uso do desenho como recurso expressivo, os artistas conseguem alcançar o leitor por meio de imagens que potencializam a compreensão das narrativas. Assim, suas ideias, concepções e intenções são transmitidas com maior clareza, contribuindo significativamente para a fluidez e a eficácia da experiência de leitura. As histórias em quadrinhos, enquanto gênero literário, exercem a função de mediar ideias e situações entre autor e leitor, estabelecendo uma conexão simbólica através da obra. Essa obra atua como um feixe de sentidos que une ambos, possibilitando a transmissão de elementos significativos compartilhados em algum momento por meio de conexões culturais, visuais e subjetivas. Segundo Moacyr Cirne (2000), um dos aspectos centrais das histórias em quadrinhos é justamente a capacidade de estabelecer relações e oferecer ao leitor uma narrativa coerente, capaz de gerar novos sentidos e interpretações. Para o autor, como em toda manifestação artística, "é necessário que, no interior da imagem, haja espaço para a reflexão, para a crítica, para o questionamento." (CIRNE, 2000, p. 135).

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS REFLEXÕES CONTEMPORÂNEAS

A riqueza interpretativa de uma história em quadrinhos também reside na densidade e diversidade dos signos visuais presentes em sua composição. Esses elementos gráficos não apenas complementam a narrativa, mas carregam significados implícitos que instigam o leitor a refletir e buscar respostas para os dilemas apresentados. Como destaca Wergueiro (2014, p. 95), "a interpretação de signos é especialmente apropriada para uma manifestação gráfica sequencial [...] que inclui tanto imagem como texto." Isso evidencia que a construção da narrativa depende fortemente da articulação entre os signos visuais, cuja interpretação está intimamente conectada ao desenvolvimento do enredo. Cirne (1972, p. 12) também ressalta que os quadrinhos são estruturas mais complexas do que aparentam à primeira vista. Analisar criticamente esse universo exige um domínio aprofundado de questões sociais, culturais e artísticas. É por meio desses códigos visuais — os desenhos e seus significados simbólicos — que o artista estrutura sua narrativa, conduzindo o leitor ao longo das páginas da obra.

Um exemplo notável desse processo é a graphic novel *Maus: A história de um sobrevivente*, de Art Spiegelman. Nessa obra, o autor relata a fuga de seus pais judeus da Alemanha nazista durante a Segunda Guerra Mundial, utilizando uma metáfora visual poderosa: judeus são representados como ratos, enquanto os nazistas assumem a forma de gatos. Essa escolha estética e simbólica amplia as camadas de leitura da narrativa e revela a força expressiva dos signos visuais na construção de significados complexos.

A graphic novel *Maus: A história de um sobrevivente* apresenta-se como uma obra literária sofisticada, estruturada de forma que cada elemento contribui de maneira essencial para a compreensão do conjunto. A narrativa é construída a partir da interação entre imagem e texto, em que cada quadro exerce uma função significativa na progressão da história. A sobreposição e/ou justaposição de desenhos e palavras não ocorre de forma aleatória, mas sim com o objetivo específico de comunicar sentidos, emoções e contextos que sustentam a narrativa. Apesar dessa composição complexa, McCloud (2005) aponta que apenas cerca de 30% da mensagem inicialmente pretendida pelo autor é plenamente assimilada pelos leitores. Isso ocorre, em parte, porque os leitores pertencem a contextos culturais distintos e, por essa razão, podem não reconhecer ou interpretar corretamente determinados signos visuais e simbólicos.

Figura 2: Capa da publicação brasileira de *Maus*, de Art Spiegelman.



Fonte: SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

No entanto, tal limitação não compromete o valor da obra, desde que ela consiga instigar no público o desejo de aprofundar-se nos significados propostos, fomentando reflexões e ampliando os horizontes da interpretação. Dessa forma, torna-se imprescindível que o criador de histórias em quadrinhos compreenda o contexto sociocultural no qual sua obra será inserida.

Essa consciência autoral permite uma maior sintonia com as expectativas dos leitores, que buscam acessar e compreender os conteúdos de maneira significativa, sem que isso signifique reduzir a complexidade da obra. Entre os autores que souberam utilizar com êxito os recursos narrativos visuais e textuais destaca-se Frank Miller. Sua compreensão aguçada das demandas do público leitor de quadrinhos lhe permitiu romper com os padrões tradicionais da época, marcados por representações idealizadas de super-heróis. Em um cenário dominado por figuras heróicas inabaláveis, Miller introduziu personagens dotados de falhas e conflitos

internos, conferindo-lhes uma profundidade psicológica até então incomum nas histórias do gênero.

Esse novo paradigma é exemplarmente ilustrado na minissérie *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, em que Bruce Wayne, já envelhecido e fora da ativa, retorna à cena em meio a um embate com Superman. Esse conflito, mais do que físico, carrega implicações políticas explícitas, refletindo as tensões ideológicas e sociais da época em que a obra foi lançada. Miller, assim, redefine a figura do Homem-Morcego, distanciando-se das representações anteriores e oferecendo uma leitura mais sombria, crítica e madura do personagem. A narrativa gráfica criada por Frank Miller alcançou notável reconhecimento tanto da crítica especializada quanto do público leitor, consolidando-se como um marco editorial e comercial no universo das histórias em quadrinhos. Sua obra provocou intensos debates sobre questões sociais contemporâneas, especialmente no que diz respeito à representação da violência cotidiana, à criminalidade e ao uso político das figuras de poder. Além disso, Miller foi responsável por reformular profundamente a imagem do Batman, afastando-se da abordagem caricatural e juvenil que havia predominado nas representações do personagem nas décadas anteriores, em seu lugar, introduziu uma versão mais sombria, complexa e humanamente falível do herói. Essa perspectiva transformadora também se faz presente no trabalho de Alan Moore, especialmente em sua aclamada obra *Watchmen*, publicada em 1986. Nessa graphic novel, Moore adota uma estética realista e uma estrutura narrativa intrincada que desafia constantemente a interpretação do leitor. Com *Watchmen*, o autor elevou os quadrinhos a um novo patamar de sofisticação, sendo amplamente reconhecido como uma das produções mais influentes do gênero. Moore deu continuidade a essa abordagem densa e provocadora com a publicação de *Batman: A Piada Mortal*, em 1988. Nesta obra, ele aprofunda a construção psicológica do vilão Coringa, conferindo-lhe um perfil perturbador, cruel e estrategicamente perverso. A narrativa se desenrola em uma sequência impactante de violência visual e simbólica, marcada pela brutal cena em que o Coringa atira em Barbara Gordon, filha do Comissário Gordon, deixando-a permanentemente paraplégica. O episódio não apenas chocou o público pela crueza da representação, como também redefiniu os limites temáticos que poderiam ser explorados nas HQs. Apesar das intensas críticas que a obra recebeu após sua divulgação, sobretudo devido à natureza perturbadora de algumas sequências, *A Piada Mortal* consolidou-se como um dos maiores sucessos editoriais da década de 1980. Mais do que isso, tornou-se uma referência simbólica da transição das histórias em quadrinhos de um meio tradicionalmente voltado ao público infantojuvenil para uma forma artística capaz de abordar

questões adultas, profundas e controversas. O impacto de Alan Moore foi tão significativo que se pode afirmar que ele contribuiu para uma reconfiguração duradoura do panorama literário das HQs.

Nesse sentido, as reflexões de Will Eisner (2010, p. 7) tornam-se particularmente pertinentes. Para o autor, “a compreensão da imagem requer um compartilhamento de experiências [...] o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor.” A partir dessa troca simbólica entre a obra e o leitor, torna-se possível desenvolver um vínculo mais profundo, no qual a narrativa não apenas comunica, mas também transforma. Assim, percebe-se o potencial das histórias em quadrinhos como instrumentos poderosos de expressão estética, crítica social e envolvimento emocional, capazes de impactar profundamente seus leitores e redefinir o papel da linguagem gráfica na cultura contemporânea.

OS DIÁLOGOS ENTRE JORNALISMO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Na contemporaneidade, a presença da imagem tornou-se dominante nos veículos jornalísticos, estando amplamente distribuída em fotografias, ilustrações, infográficos, charges e outras formas visuais de comunicação. No entanto, nem sempre foi assim. Durante um longo período da história da imprensa, o texto escrito prevaleceu como a principal ferramenta de transmissão de informação. Somente com o avanço das tecnologias de impressão e reprodução gráfica, aliado ao crescente interesse do público por conteúdos visuais, é que as imagens passaram a ocupar um espaço relevante nos periódicos (JÚNIOR, 2010).

Nesse cenário de valorização do visual, as histórias em quadrinhos consolidaram-se como uma forma expressiva de comunicação que acompanha leitores em diferentes contextos e faixas etárias. Presentes em múltiplos gêneros — como o terror, a comédia, a aventura — e veiculadas por diversos formatos — tiras diárias, revistas seriadas, cartoons ou graphic novels —, as HQs tornaram-se elementos recorrentes na experiência cultural cotidiana.

Independentemente da plataforma em que são publicadas, o papel essencial das histórias em quadrinhos consiste na transmissão de ideias, emoções ou narrativas por meio da integração entre texto e imagem. Como destaca Eisner (1985, p. 38), a essência dessa linguagem está em “comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras”. A estrutura desse gênero híbrido fundamenta-se na articulação entre elementos verbais e visuais, que, combinados, constroem significados complexos de maneira acessível e envolvente.

Esse processo de construção narrativa é frequentemente realizado com o apoio de dispositivos gráficos específicos, sendo o balão um dos mais emblemáticos. Segundo Corbari

(2011), esse recurso não apenas representa a fala ou o pensamento das personagens, mas também organiza visualmente o fluxo da leitura, guiando o leitor pela sequência dos quadros e contribuindo para a clareza e coesão da narrativa. Assim, os quadrinhos se afirmam como uma forma singular de linguagem que sintetiza códigos visuais e textuais para comunicar, informar e provocar reflexão. Em sua essência mais básica, as histórias em quadrinhos fazem uso de uma sequência de imagens recorrentes e símbolos visuais de fácil reconhecimento. Quando tais elementos são utilizados repetidamente para expressar ideias semelhantes, passam a constituir uma linguagem própria — podendo, inclusive, ser compreendida como uma forma literária.

Segundo Will Eisner (1985, p. 7), é essa aplicação sistemática e intencional de elementos gráficos que dá origem à “gramática” da chamada Arte Sequencial. A elaboração textual no universo das HQs pode ser descrita, de acordo com o próprio Eisner (1985, p. 121), como um processo que envolve a formulação de uma ideia central, a organização dos elementos visuais e a estruturação sequencial da narrativa, incluindo a construção dos diálogos. Nesse formato narrativo, o leitor é conduzido principalmente pela imagem, que assume o papel de eixo interpretativo da história. A palavra, por sua vez, adquire uma função complementar, geralmente manifestada nas falas dos personagens por meio dos balões de diálogo.

Além desses elementos, os quadrinhos fazem uso de diversos recursos específicos que enriquecem sua expressividade. As onomatopeias, por exemplo, são empregadas para simular efeitos sonoros, contribuindo para a imersão do leitor. A disposição dos quadros em sequência visualiza a passagem do tempo ou mudanças de perspectiva narrativa. Outro aspecto relevante é o uso (ou a ausência) da cor, que pode intensificar atmosferas, sinalizar emoções ou reforçar contrastes narrativos (EISNER, 1985). Assim, a sequencialidade torna-se um componente fundamental, pois é ela quem sustenta a continuidade e a lógica interna da narrativa gráfica, mesmo quando legendas e balões estejam presentes nos quadros.

No campo jornalístico, a utilização da ilustração manifesta-se, majoritariamente, em colunas de opinião. Conforme observa Hermes (2012), a caricatura desempenhou papel central no desenvolvimento da linguagem visual no jornalismo e foi uma das precursoras do formato das histórias em quadrinhos no ambiente da imprensa. Hermes aponta o jornal *O Pasquim* (1969–1991), fundado por Tarso de Castro, como um dos maiores expoentes do uso do desenho na imprensa, servindo de referência tanto no campo da crítica política quanto na evolução da linguagem gráfica aplicada ao jornalismo. Dessa forma, observa-se que tanto as histórias em quadrinhos quanto a ilustração jornalística compartilham raízes comuns e estratégias semelhantes no uso da imagem como linguagem. Ambas utilizam códigos visuais

articulados com texto para construir sentidos, representar realidades e provocar reflexão — o que confirma o papel central da imagem sequencial como meio expressivo, comunicativo e cultural.

Desde o século XIX, diversas formas de representação visual têm sido incorporadas ao universo jornalístico, como charges, cartuns, tiras, caricaturas e ilustrações. Essas manifestações imagéticas evidenciam a relação intrínseca entre os quadrinhos e a prática jornalística. No entanto, historicamente, muitas dessas narrativas visuais não mantinham uma conexão direta com o conteúdo informativo dos periódicos. Com exceção das charges — que, por sua natureza opinativa e voltada ao comentário factual, exigem do leitor certo repertório prévio sobre o tema retratado —, a maioria dessas expressões visuais era veiculada com o objetivo principal de entretenimento (ROMUALDO, 2000). Esse cenário começou a se transformar significativamente a partir da década de 1960, impulsionado pelos movimentos de contracultura que emergiram nos Estados Unidos. A efervescência social, os questionamentos às estruturas políticas e econômicas e as mudanças culturais daquele período estimularam a emergência de quadrinhos com um teor mais crítico e engajado. A partir desse momento, o vínculo entre os quadrinhos e o jornalismo se fortaleceu, com publicações que passaram a abordar temas sociais relevantes, retratando personagens mais complexos e realistas, e explorando narrativas voltadas para um público adulto. Dentro desse contexto de transformação estética e discursiva, a concepção de quadrinhos proposta por Will Eisner (1985) torna-se particularmente relevante. Para o autor, os quadrinhos ultrapassam os limites de uma simples narrativa ficcional direcionada ao público infantojuvenil e passam a ser compreendidos como uma forma artística autônoma. Essa mudança de percepção ampliou o interesse acadêmico e profissional por esse meio, despertando o olhar de áreas como a comunicação e o jornalismo para o potencial expressivo da arte sequencial.

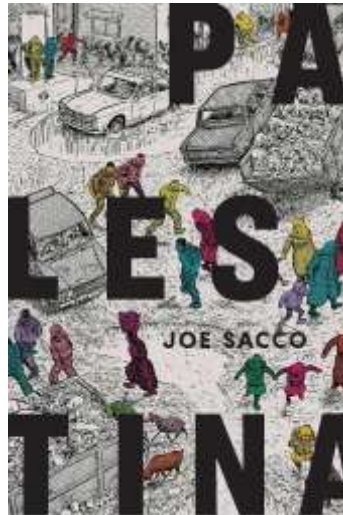
Com a consolidação dos quadrinhos como um veículo capaz de tratar de temáticas complexas e socialmente relevantes, não é surpreendente que os profissionais da imprensa tenham começado a reconhecer seu valor enquanto ferramenta narrativa. Nesse sentido, observa-se que a maturação das HQs despertou o interesse dos jornalistas por suas técnicas e estratégias comunicativas, especialmente no que se refere à construção de histórias com profundidade crítica e estética. Destaca-se, ainda, que o Jornalismo e os Quadrinhos têm em comum códigos comunicacionais próprios da mídia jornalística e os recursos visuais próprios da linguagem artística. Essa hibridização é essencial para compreender os elementos que dialogam com essas duas ferramentas comunicativas. De acordo com Silva (2012), esse

cruzamento de linguagens permite a criação de uma forma singular de narrativa jornalística, capaz de integrar informações factuais com representações visuais simbólicas, proporcionando ao leitor uma experiência informativa mais envolvente, sensível e interpretativa. O Jornalismo sendo por outro ponto representado em Quadrinhos não deve ser confundido com infográficos ou reconstituições visuais de notícias. Trata-se de uma proposta narrativa que propõe ir além das formas jornalísticas tradicionais, resgatando princípios como a humanização do relato, a valorização das vozes invisibilizadas pelos discursos hegemônicos, a contextualização dos acontecimentos e a investigação detalhada dos fatos. Um exemplo dessa abordagem pode ser observado quando, em vez de retratar um terrorista de forma genérica e estereotipada, o jornalismo sendo apresentado em formato de quadrinhos propõe uma representação mais complexa do sujeito. Por meio de detalhes visuais como sua vestimenta, postura corporal, forma de falar e expressão facial, a narrativa o apresenta como um indivíduo com trajetória pessoal, dilemas, escolhas, erros e conquistas — permitindo ao leitor um contato mais empático e humano com a história retratada (SILVA, 2012, p. 10).

Segundo Silva (2012), o jornalismo dialogando e sendo representado em quadrinhos se dedica a abordar a linguagem e as produções contemporâneas a partir das especificidades da narrativa sequencial (SILVA, 2012, p. 5). Essa relação, portanto, não se limita a adaptar esteticamente os quadrinhos ao fazer jornalístico. Pelo contrário, ele incorpora as técnicas próprias da arte sequencial — como a construção de quadros, balões, ritmo visual e expressão gráfica — ao rigor investigativo e ético da reportagem tradicional. A narrativa visual torna-se, assim, uma ferramenta estruturante e não apenas decorativa do processo de apuração e comunicação. A elaboração cuidadosa dos fatos, o apuro estético e a necessidade de imersão no tema tornam essa prática presente de forte densidade analítica e documental. Para Gomes (2009), essa forma de comunicação representa uma convergência entre diferentes linguagens — como a literatura, a fotografia e outras manifestações artísticas —, estabelecendo pontes entre o jornalismo e a cultura contemporânea. Nesse campo, um nome se destaca como precursor da narrativa jornalística em quadrinhos: o maltês Joe Sacco. Com a publicação de *Palestina*, em 1997, Sacco deu início a uma nova fase do jornalismo gráfico, combinando vivência de campo, apuração rigorosa e linguagem sequencial. A obra é considerada um marco inaugural do Jornalismo em quadrinhos, tendo conquistado reconhecimento internacional e contribuído de maneira decisiva para a consolidação dessa forma híbrida de narrativa jornalística. Para que a prática jornalística aliada à linguagem da arte sequencial fosse

legitimada e respeitada como forma válida de produção informativa, foi necessário um trabalho que unisse com rigor o processo de apuração à expressividade gráfica.

Figura 3: Capa da publicação do Livro *Palestina* de Joe Sacco.



Fonte: SACCO, Joe. *Palestina*. Veneta. São Paulo, 2023.

O ponto de partida para a criação de *Palestina* deu-se entre o final de 1991 e o início de 1992, quando o quadrinista e jornalista Joe Sacco embarcou em uma jornada de dois meses pelos territórios ocupados de Israel, incluindo regiões como Jerusalém, Cisjordânia e Faixa de Gaza. Durante essa experiência de campo, Sacco realizou entrevistas, coletou depoimentos e vivenciou diretamente a realidade da população local. Com base nesse material, ele produziu a minissérie *Palestina – Uma Nação Ocupada*, publicada originalmente em nove edições pela editora Fantagraphics Books, entre 1993 e 1995. Posteriormente, a obra foi reunida em um volume único, relançado pela mesma editora em 1996. O processo de criação da HQ-reportagem envolveu uma imersão jornalística profunda, que incluiu não apenas a coleta de dados objetivos, mas também a exploração das dimensões subjetivas dos relatos. Sacco procurou compreender e representar os sentimentos das fontes entrevistadas, atentando-se minuciosamente a detalhes contextuais, além de incorporar suas próprias impressões e reflexões ao longo da narrativa. Sua escolha estilística, marcada por um traço propositalmente irregular e visualmente caótico, foi uma estratégia deliberada para transmitir ao leitor a sensação de desordem e tensão constante vivida nos cenários retratados (DUTRA, 2003). O diferencial do trabalho de Joe Sacco reside justamente na sua capacidade de integrar com eficácia duas linguagens que, à primeira vista, poderiam parecer inconciliáveis: o jornalismo investigativo e os quadrinhos narrativos. A obra, ao ser analisada sob perspectivas distintas — seja pela estética

gráfica, seja pela densidade informativa — revela-se como uma produção que equilibra com maestria seriedade editorial e atratividade visual.

Mesmo ao abordar uma temática complexa e delicada como o conflito entre palestinos e israelenses, Sacco consegue tornar o conteúdo acessível, envolvente e intelectualmente provocador. Com *Palestina*, Sacco não apenas consolidou-se como um dos principais nomes do Jornalismo em Quadrinhos, como também pavimentou o caminho para novas possibilidades narrativas no campo. Sua contribuição foi decisiva para ampliar os horizontes dessa mídia, sem restringi-la à cobertura de zonas de conflito, permitindo que esse formato explorasse outras temáticas sociais, políticas e culturais. Assim, Sacco não impôs limites, mas, ao contrário, expandiu os contornos do que pode ser considerado jornalismo gráfico, abrindo espaço para múltiplas formas de narrar a realidade por meio da arte sequencial.

CONCLUSÕES

Constatamos que as HQs são poderosas ferramentas de propagação de ideias e valores, também reflexo político-social de uma época, tornando-se uma fonte promissora de pesquisa, sendo cada vez mais difundida pelas pesquisas acadêmicas vigentes. Como uma fonte de leitura, pode possibilitar diferentes visões de mundo, criando um contexto permeado por aventuras, questões políticas, lutas, ideais de lealdade e justiça, entre outros.

Além de refletir influências do período em que foram criadas, reforçam o imaginário coletivo que as respalda, explicitando tanto às motivações de seus autores como também importantes momentos da história contemporânea. A concepção do que se entende por histórias em quadrinhos passou por transformações significativas ao longo do tempo, moldada por alterações nas expectativas do público e pelas condições sociais, econômicas e históricas de cada época. Compreender essa evolução exige reconhecer que a narrativa visual é uma prática antiga da humanidade. Se considerarmos as pinturas rupestres produzidas por povos pré-históricos como formas embrionárias de linguagem sequencial, podemos afirmar que esse tipo de representação sempre esteve presente na trajetória comunicativa humana. Entre as mudanças mais marcantes no desenvolvimento dos quadrinhos como linguagem moderna, destaca-se a introdução dos balões de fala. Esse recurso trouxe uma inovação decisiva, pois permitiu a integração explícita do discurso verbal ao visual, criando uma forma de expressão híbrida e altamente eficaz. Essa inovação, somada ao conceito de "arte sequencial" formulado por Will Eisner (1985), redefine o modo como a narrativa gráfica é concebida.

Para Eisner, a disposição ordenada de imagens constrói uma sequência que não apenas ilustra, mas comunica — ao articular quadros de maneira lógica e coerente, os quadrinhos tornam-se um meio potente de transmissão de informações, ao mesmo tempo acessível e envolvente. Paralelamente, os quadrinhos romperam com os formatos convencionais de publicação que os limitavam a espaços reduzidos em jornais ou panfletos. Com o tempo, consolidaram-se como produto editorial autônomo, ganhando revistas próprias e personagens icônicos que passaram a protagonizar histórias nos mais diversos gêneros — do humor à ficção científica, do romance à crítica social. Essa diversificação contribuiu para ampliar ainda mais seu público, consolidando os quadrinhos como uma forma narrativa legítima, complexa e culturalmente relevante.

Assim, a evolução dos quadrinhos reflete não apenas inovações estéticas e estruturais, mas também a capacidade desse meio de se adaptar e dialogar com as transformações da sociedade, tornando-se uma linguagem dinâmica e profundamente conectada aos processos históricos e culturais da humanidade. A análise que foi desenvolvida ao longo deste trabalho evidencia que os quadrinhos, longe de serem meramente uma forma de entretenimento juvenil, consolidaram-se como uma linguagem narrativa complexa e versátil, capaz de dialogar com diferentes campos do saber, entre eles o jornalismo. A partir da articulação entre imagem e texto, as histórias em quadrinhos não apenas transmitem informações de maneira acessível e envolvente, mas também constroem discursos que refletem aspectos políticos, sociais e culturais de uma época, funcionando como registros simbólicos e documentais de realidades vividas.

A aproximação entre quadrinhos e jornalismo revela-se, portanto, não apenas possível, mas necessária, sobretudo em um contexto em que as formas de comunicação se tornam cada vez mais híbridas e multimodais. A arte sequencial, permite que a narrativa gráfica opere como veículo de expressão crítica, questionamento social e construção de sentidos compartilhados.

Quando incorporada ao fazer jornalístico, essa linguagem amplia as possibilidades de representação dos fatos, humaniza os relatos e dá visibilidade a vozes historicamente marginalizadas, como apontado por teóricos do Jornalismo em Quadrinhos.

Dessa forma, os quadrinhos se estabelecem como objeto legítimo de investigação nos estudos jornalísticos e linguísticos, oferecendo uma gama rica de recursos discursivos e estéticos a serem explorados. Sua trajetória histórica, desde formas rudimentares de representação gráfica até sua consolidação como produto editorial autônomo, demonstra sua

capacidade de adaptação e diálogo com as transformações da sociedade. Assim, reafirma-se o papel das HQs como linguagem viva e produtiva, cujo potencial comunicativo dialoga com o jornalismo e ultrapassa fronteiras disciplinares e se inscreve de forma significativa no campo da comunicação contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- CORBARI, Marcos Antônio. **Jornalismo em Quadrinhos: reflexões sobre a utilização da arte sequencial como suporte ao conteúdo jornalístico**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Comunicação Social - Jornalismo). Departamento de Ciências da Comunicação, Centro de Educação Superior Norte, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2011. Disponível em: <https://decom.ufsm.br/tcc/files/2011/09/TCC-marcos-corbari.pdf>. Acesso em: 25 de abril de 2025.
- DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Jornalismo em quadrinhos: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens de Joe Sacco e outros autores**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Programa de PósGraduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: https://www.academia.edu/34450628/Jornalismo_em_quadrinhos_a_linguagem_quadrinistica_como_suporte_para_reportagens_na_obra_de_Joe_Sacco_e_outras_autores. Acesso em: 25 de março de 2025.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.
- GOMES, Iuri Barbosa. Jornalismo em Quadrinhos: território de linguagens. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Norte, VIII, 2009, Porto Velho, RO. **Anais [...]**. São Paulo, SP, 2009, p. 1-12. Disponível em: <https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0894-1.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2025.

- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006
- MILLER, Frank. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1997.
- MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Editora Abril, 1988.
- RAMOS, Paulo. VERGUEIRO, Waldomiro. FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e Literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.
- ROMUALDO, Edson Carlos. Charge jornalística: intertextualidade e polifonia: um estudo de charges da Folha de S.Paulo. Maringá: **Eduem**, 2000. Disponível em: <http://old.periodicos.uem.br/~eduem/novapagina/?q=system/files/Liv-Edson-1.pdf>. Acesso em: 3 ago. de 2023.
- SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- SILVA, Vinícius Pedreira Barbosa da. As Histórias em Quadrinhos como Gênero Jornalístico Híbrido: o Jornalismo em Quadrinhos. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXV, 2012, Fortaleza, CE. **Anais [...]**. São Paulo, SP, 2012, p. 1-14. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/r7-1834-1.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2025.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017
- HERMES, Gilmar. As ilustrações jornalísticas: definição e história. *In*: Encontro Nordeste de História da Mídia, II, 2012, Teresina, PI, **Anais [...]**. 2012, p. 1-15. Disponível em: https://www.academia.edu/38686327/As_ilustra%C3%A7%C3%B5es_jornal%C3%ADsticas_defini%C3%A7%C3%A3o_e_hist%C3%B3ria. Acesso em: 09 março de 2025.
- JÚNIOR, Juscelino Neco de Souza. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco**. 2010. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/94406>. Acesso em: 25 de maio de 2022.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Comics and Journalism- Possible Dialogues

João Soares Rampi³
Carolina Rampi Gimenes⁴

INTRODUCTION

Comic books as we know them today have a history that goes beyond any agreement among theorists who research this language, as the use of text and images combined with information dates back to ancient times. With this in mind, we will present comics in their magazine format, which began to emerge as a mass communication phenomenon, more specifically with the origin of the first comic books around 1934. As a form of popular entertainment, comic books underwent significant transformations over time. Published widely in the American market during the 20th century, comics won over a wide range of readers.

Over the decades, comics have evolved substantially, both narratively and visually. This progressive sophistication has allowed for the approach to more diverse and complex themes, expanding the reach and variety of readers. In this context, Will Eisner stands out as one of the world's most influential comic book artists, whose artistic career was fundamental to the recognition of comics as a legitimate form of literary and artistic expression. In one of his interviews, Eisner (2010) pioneered the idea that comics should be considered a legitimate literary and artistic form, as the author still "conceives the idea, arranges the visual elements, constructs the narrative sequence, and composes the dialogue" (EISNER, 1985, p. 121).

Several structural elements that characterize comics as a literary genre can be observed. In this sense, as explained by Ramos, Wergueiro, and Figueira (2014), it is possible to identify fundamental aspects that support this narrative typology, which will be discussed throughout this work.

There are significant similarities between comics and literature: the production method, that is, the graphic printing process, is the same. The medium and format also tend to vary, but in both literary works and comics, paper remains predominant, and, with rare exceptions or

³ Master of Arts in Literature from the State University of Mato Grosso do Sul. Email: joao.rampi@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0641990230313616>. Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889>.

⁴ Undergraduate in Journalism from the Federal University of Mato Grosso do Sul. Email: carolinarampigimenes@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0042869692827151>; Orcid iD:

differences in centimeters, the size appears to be a variation on the same theme. (RAMOS; WERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014, p. 12)⁵

Despite this, until the mid-late 20th century, comics were treated solely as a form of entertainment, without due recognition of their literary value, and remained surrounded by various prejudices. It was only in the 1970s that comics began to be included in the lists of artistic expressions, becoming recognized as the 9th Art. As Wergueiro (2017, p. 31) points out, "comic books began to be referred to as the 9th Art from the 1970s onwards, almost simultaneously, graphic novels also began to be referred to as Sequential Art." The perception of comic books began to change significantly in 1978, when Will Eisner published *A Contract with God and Other Tenement Stories*. The work, composed of four comic narratives, was advertised on its cover as a "graphic novel," consolidating a new milestone in the genre. According to Scott McCloud (2006, p. 28), it was "a serious work, based on Will's life experience, constituting a sincere exploration of the narrative potential of comic books". The narratives featured in the volume stood out for their treatment of themes unusual for the time, such as violence, disillusionment, and identity crises, as well as elements of suspense and action. This publication represented a turning point in the conception of comics, revealing their expressive potential through Eisner's unmistakable style. The impact of this work was so significant that publishers began investing in authors who explored denser and more challenging plots, demanding greater intellectual engagement from readers. Among the prominent names in this field are Alan Moore, author of *Watchmen*, *V for Vendetta*, and *Batman: The Killing Joke*; Frank Miller, creator of *Batman: The Dark Knight* and *Sin City*; and Art Spiegelman, author of *Maus: The Story of a Survivor*, the only graphic novel to receive the Pulitzer Prize.

It can be seen, therefore, that comics have been progressively approaching established literary productions by establishing a direct dialogue with the reader and constructing narrative spaces that reflect aspects of contemporary society. This convergence occurs as artists increasingly incorporate visual elements that represent specific environments, utilizing aesthetic and symbolic resources recognizable to the public. Thus, comics consolidate themselves as a form of representation that goes beyond mere entertainment, assuming a cultural and interpretative function. With this evolution, the scenarios presented in comics are no longer constructed haphazardly. They become planned and executed with the goal of

⁵ translated from Portuguese to English.

generating identification and engagement from the reader. This interaction occurs through the appropriations, perceptions, and codifications that the reader makes based on their own experiences. Thus, they are able to decode the symbols employed by the comic artist in the composition of the narrative space.

However, it is essential that the graphic space created by the artist be endowed with verisimilitude. Otherwise, the message may not be fully assimilated. Even when set in fantastic or imaginary universes, narratives must maintain internal coherence, ensured by the consistency of structural elements, such as the motivation behind actions and the causality between events. This coherence is fundamental for the narrative to be understood and accepted by the reader as a meaningful whole.

Constructing a coherent narrative universe is essential for the reader's full engagement. This universe must constitute a literary space in which all elements interact harmoniously and without contradictions, allowing the aesthetic and graphic dimensions to consistently represent the proposed meanings. This effect is achieved when the author consciously mobilizes the tools of literature and visual arts in favor of the narrative, fostering a deeper and more meaningful understanding on the part of the reader.

In this sense, Eisner (2010, p. 2) observes that "comic books present an overlap of words and images" and, therefore, require the reader to simultaneously exercise both visual and verbal interpretive skills. According to the author, for a narrative to achieve a high degree of interpretive effectiveness, the audience's lived experiences must be in tune with those evoked in the work. Thus, by recognizing the elements presented, the reader establishes a deeper connection with the story, expanding its interpretive reach and communicative power.

Figure 1: Illustration by Will Eisner.



Source: EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2013.

Using drawing as an expressive resource, artists are able to reach the reader through images that enhance the comprehension of narratives. Thus, their ideas, concepts, and intentions are conveyed with greater clarity, contributing significantly to the fluidity and effectiveness of the reading experience. Comics, as a literary genre, serve to mediate ideas and situations between author and reader, establishing a symbolic connection through the work. This work acts as a bundle of meanings that unites both, enabling the transmission of meaningful elements shared at some point through cultural, visual, and subjective connections. According to Moacyr Cirne (2000), one of the central aspects of comics is precisely their ability to establish relationships and offer the reader a coherent narrative, capable of generating new meanings and interpretations. For the author, as with all artistic expression, "it is necessary that, within the image, there be room for reflection, for criticism, for questioning." (CIRNE, 2000, p. 135).

COMIC STORIES AND THEIR CONTEMPORARY REFLECTIONS

The interpretative richness of a comic book also resides in the density and diversity of the visual symbols present in its composition. These graphic elements not only complement the narrative but also carry implicit meanings that encourage the reader to reflect and seek answers to the dilemmas presented. As Wergueiro (2014, p. 95) points out, "the interpretation of symbols is especially appropriate for a sequential graphic manifestation [...] that includes both image and text." This highlights that the construction of a narrative depends heavily on the articulation of visual symbols, whose interpretation is intimately connected to the development of the plot. Cirne (1972, p. 12) also emphasizes that comics are more complex structures than they appear at first glance. Critically analyzing this universe requires a deep understanding of social, cultural, and artistic issues. It is through these visual codes—the drawings and their symbolic meanings—that the artist structures his narrative, guiding the reader through the pages of the work.

A notable example of this process is Art Spiegelman's graphic novel *Maus: A Survivor's Story*. In this work, the author recounts his Jewish parents' escape from Nazi Germany during World War II, utilizing a powerful visual metaphor: Jews are represented as mice, while Nazis take the form of cats. This aesthetic and symbolic choice expands the narrative's layers of interpretation and reveals the expressive power of visual symbols in constructing complex meanings.

The graphic novel *Maus: A Survivor's Story* presents itself as a sophisticated literary work, structured in such a way that each element contributes essential to the understanding of the whole. The narrative is constructed from the interaction between image

and text, with each panel playing a significant role in the progression of the story. The overlapping and/or juxtaposition of drawings and words does not occur randomly, but rather with the specific purpose of communicating the meanings, emotions, and contexts that support the narrative. Despite this complex composition, McCloud (2005) points out that only about 30% of the author's initially intended message is fully assimilated by readers. This occurs, in part, because readers come from different cultural backgrounds and, therefore, may not recognize or correctly interpret certain visual and symbolic signs.

Figure 2: Cover of the Brazilian edition of *Maus*, by Art Spiegelman.



Source: SPIEGELMAN, Art. *Maus: The Story of a Survivor*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

However, this limitation does not compromise the value of the work, as long as it inspires the audience to delve deeper into the proposed meanings, fostering reflection and broadening the horizons of interpretation. Therefore, it is essential that comic book creators understand the sociocultural context in which their work will be inserted.

This authorial awareness allows for greater attunement with the expectations of readers, who seek to access and understand the content in a meaningful way, without reducing the complexity of the work. Among the authors who successfully utilized visual and textual narrative resources, Frank Miller stands out. His keen understanding of the demands of comic book readers allowed him to break with the traditional standards of the time, marked by idealized representations of superheroes. In a setting dominated by unshakable heroic figures, Miller introduced characters endowed with flaws and internal conflicts, giving them a psychological depth hitherto uncommon in stories of the genre.

This new paradigm is exemplified in the miniseries *Batman: The Dark Knight*, in which Bruce Wayne, now aged and retired, returns to the scene amid a clash with Superman. This conflict, more than physical, carries explicit political implications, reflecting the ideological and social tensions of the time in which the book was published. Miller thus redefines the figure of Batman, distancing himself from previous representations and offering a darker, more critical, and more mature interpretation of the character. The graphic narrative created by Frank Miller achieved notable recognition from both critics and the reading public, consolidating itself as an editorial and commercial landmark in the world of comic books. His work sparked intense debates on contemporary social issues, especially regarding the representation of everyday violence, criminality, and the political use of figures of power. Furthermore, Miller was responsible for profoundly reshaping Batman's image, moving away from the caricatured and juvenile approach that had dominated representations of the character in previous decades, introducing instead a darker, more complex, and humanly fallible version of the hero. This transformative perspective is also present in Alan Moore's work, especially in his acclaimed 1986 novel *Watchmen*. In this graphic novel, Moore adopts a realistic aesthetic and an intricate narrative structure that constantly challenges the reader's interpretation. With *Watchmen*, the author elevated comics to a new level of sophistication, being widely recognized as one of the most influential productions in the genre. Moore continued this dense and provocative approach with the publication of *Batman: The Killing Joke* in 1988. In this work, he delves deeper into the psychological construction of the villain the Joker, giving him a disturbing, cruel, and strategically perverse profile. The narrative unfolds in a shocking sequence of visual and symbolic violence, highlighted by the brutal scene in which the Joker shoots Barbara Gordon, Commissioner Gordon's daughter, leaving her permanently paraplegic. The episode not only shocked audiences with the rawness of its depiction but also redefined the thematic boundaries that could be explored in comics.

Despite the intense criticism the work received after its release, particularly due to the disturbing nature of some sequences, *The Killing Joke* established itself as one of the greatest publishing successes of the 1980s. More than that, it became a symbolic reference point for the transition of comics from a medium traditionally aimed at children and young adults to an artistic form capable of addressing profound and controversial adult issues. Alan Moore's impact was so significant that it can be said he contributed to a lasting reconfiguration of the literary landscape of comics.

In this sense, Will Eisner's reflections (2010, p. 7) become particularly pertinent. For the author, "understanding the image requires a shared experience [...] the sequential artist must have an understanding of the reader's life experience." From this symbolic exchange between the work and the reader, a deeper bond becomes possible, in which the narrative not only communicates but also transforms. Thus, we see the potential of comic books as powerful instruments of aesthetic expression, social criticism, and emotional engagement, capable of profoundly impacting their readers and redefining the role of graphic language in contemporary culture.

THE DIALOGUES BETWEEN JOURNALISM AND COMIC STORIES.

In contemporary times, the presence of images has become dominant in journalistic media, widely distributed in photographs, illustrations, infographics, cartoons, and other visual forms of communication. However, this was not always the case. For a long period in the history of the press, written text prevailed as the primary tool for transmitting information. Only with the advancement of printing and graphic reproduction technologies, coupled with the public's growing interest in visual content, did images begin to occupy a significant space in periodicals (JÚNIOR, 2010).

In this context of visual appreciation, comics have established themselves as an expressive form of communication that engages readers across different contexts and age groups. Present in multiple genres—such as horror, comedy, and adventure—and disseminated through various formats—daily strips, serialized magazines, cartoons, and graphic novels—comics have become recurring elements in everyday cultural experience.

Regardless of the platform on which they are published, the essential role of comics is to convey ideas, emotions, or narratives through the integration of text and image. As Eisner (1985, p. 38) points out, the essence of this language is to "communicate ideas and/or stories through words and pictures." The structure of this hybrid genre is based on the articulation of verbal and visual elements, which, combined, construct complex meanings in an accessible and engaging manner.

This narrative construction process is often accomplished with the support of specific graphic devices, the speech bubble being one of the most emblematic. According to Corbari (2011), this resource not only represents the characters' speech or thoughts but also visually organizes the flow of reading, guiding the reader through the sequence of panels and contributing to the clarity and cohesion of the narrative. Thus, comics establish themselves as a unique form of language that synthesizes visual and textual codes to communicate, inform,

and provoke reflection. At their most basic, comics utilize a sequence of recurring images and easily recognizable visual symbols. When these elements are used repeatedly to express similar ideas, they begin to constitute a language of their own—and can even be understood as a literary form.

According to Will Eisner (1985, p. 7), it is this systematic and intentional application of graphic elements that gives rise to the "grammar" of so-called Sequential Art. Textual development in the world of comics can be described, according to Eisner himself (1985, p. 121), as a process that involves the formulation of a central idea, the organization of visual elements, and the sequential structuring of the narrative, including the construction of dialogue. In this narrative format, the reader is guided primarily by the image, which acts as the interpretive axis of the story. The word, in turn, acquires a complementary function, generally manifested in the characters' speech through speech bubbles.

In addition to these elements, comics utilize several specific resources that enrich their expressiveness. Onomatopoeia, for example, is used to simulate sound effects, contributing to reader immersion. The sequential arrangement of panels visualizes the passage of time or changes in narrative perspective. Another relevant aspect is the use (or lack thereof) of color, which can intensify atmospheres, signal emotions, or reinforce narrative contrasts (EISNER, 1985). Thus, sequentiality becomes a fundamental component, as it sustains the continuity and internal logic of the graphic narrative, even when captions and speech bubbles are present in the panels.

In journalism, the use of illustration is primarily found in opinion columns. As Hermes (2012) observes, caricature played a central role in the development of visual language in journalism and was a precursor to the comic strip format in the press. Hermes points to the newspaper *O Pasquim* (1969–1991), founded by Tarso de Castro, as one of the greatest exponents of the use of drawing in the press, serving as a reference both in the field of political criticism and in the evolution of graphic language applied to journalism. Thus, it can be seen that both comic strips and journalistic illustration share common roots and similar strategies in the use of images as language. Both use visual codes articulated with text to construct meaning, represent realities, and provoke reflection—which confirms the central role of sequential images as an expressive, communicative, and cultural medium.

Since the 19th century, various forms of visual representation have been incorporated into the journalistic universe, such as editorial cartoons, cartoon strips, caricatures, and illustrations. These visual expressions highlight the intrinsic relationship between comics

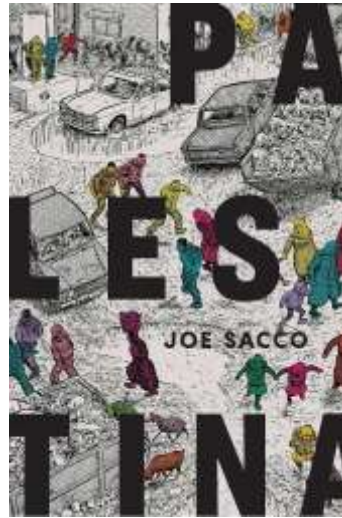
and journalistic practice. However, historically, many of these visual narratives lacked a direct connection to the informative content of periodicals. With the exception of editorial cartoons—which, due to their opinionated and factual nature, require readers to have a certain prior knowledge of the topic depicted—most of these visual expressions were primarily intended for entertainment (ROMUALDO, 2000). This scenario began to change significantly in the 1960s, driven by the counterculture movements that emerged in the United States. The social unrest, the questioning of political and economic structures, and the cultural shifts of that period stimulated the emergence of comics with a more critical and engaging tone. From that moment on, the link between comics and journalism strengthened, with publications addressing relevant social issues, portraying more complex and realistic characters, and exploring narratives aimed at an adult audience. Within this context of aesthetic and discursive transformation, the concept of comics proposed by Will Eisner (1985) becomes particularly relevant. For the author, comics transcend the limits of a simple fictional narrative aimed at children and young people and begin to be understood as an autonomous artistic form. This shift in perception expanded academic and professional interest in this medium, awakening the attention of fields such as communications and journalism to the expressive potential of sequential art.

With the consolidation of comics as a medium capable of addressing complex and socially relevant themes, it's no surprise that media professionals have begun to recognize their value as a narrative tool. In this sense, it's clear that the maturation of comics has sparked journalists' interest in their communication techniques and strategies, especially regarding the construction of stories with critical and aesthetic depth. It's also worth noting that journalism and comics share communication codes typical of journalistic media and visual resources typical of artistic language. This hybridization is essential to understanding the elements that intersect with these two communication tools. According to Silva (2012), this intersection of languages allows for the creation of a unique form of journalistic narrative, capable of integrating factual information with symbolic visual representations, providing the reader with a more engaging, sensitive, and interpretive information experience. Journalism, on the other hand, represented in comics should not be confused with infographics or visual reconstructions of news stories. It is a narrative approach that aims to go beyond traditional journalistic forms, reclaiming principles such as humanizing the story, valuing voices made invisible by hegemonic discourses, contextualizing events, and conducting detailed investigations. An example of this approach can be seen when, instead of portraying a terrorist in a generic and stereotypical way, journalism presented in comics format proposes a more complex

representation of the subject. Through visual details such as his clothing, body posture, manner of speaking, and facial expressions, the narrative presents him as an individual with a personal journey, dilemmas, choices, mistakes, and achievements—allowing the reader a more empathetic and human connection with the story being portrayed (SILVA, 2012, p. 10).

According to Silva (2012), journalism, as represented and dialoged in comics, is dedicated to addressing contemporary language and productions through the specificities of sequential narrative (SILVA, 2012, p. 5). This relationship, therefore, is not limited to aesthetically adapting comics to journalistic work. On the contrary, it incorporates the techniques of sequential art—such as the construction of frames, speech bubbles, visual rhythm, and graphic expression—with the investigative and ethical rigor of traditional reporting. Visual narrative thus becomes a structuring, not merely decorative, tool in the investigation and communication process. The careful elaboration of facts, aesthetic refinement, and the need for immersion in the subject matter make this practice highly analytical and documentary. For Gomes (2009), this form of communication represents a convergence between different languages—such as literature, photography, and other artistic expressions—building bridges between journalism and contemporary culture. In this field, one name stands out as a precursor of journalistic narrative in comics: the Maltese Joe Sacco. With the publication of *Palestina* in 1997, Sacco ushered in a new phase of graphic journalism, combining field experience, rigorous research, and sequential language. The work is considered a landmark in comics journalism, garnering international recognition and contributing decisively to the consolidation of this hybrid form of journalistic narrative. For journalistic practice combined with the language of sequential art to be legitimized and respected as a valid form of informative production, a work that rigorously combined the research process with graphic expressiveness was necessary.

Figure 3: Cover of the publication of the book *Palestina* by Joe Sacco.



Source: SACCO, Joe. *Palestina*. Veneta. São Paulo, 2023.

The starting point for the creation of *Palestina* came between late 1991 and early 1992, when cartoonist and journalist Joe Sacco embarked on a two-month journey through the occupied territories of Israel, including regions such as Jerusalem, the West Bank, and the Gaza Strip. During this field experience, Sacco conducted interviews, collected testimonies, and experienced the realities of the local population firsthand. Based on this material, he produced the miniseries *Palestina – Uma Nação Ocupada*, originally published in nine editions by Fantagraphics Books between 1993 and 1995. The work was later collected into a single volume, reissued by the same publisher in 1996. The process of creating the graphic novel involved a deep journalistic immersion, which included not only the collection of objective data but also the exploration of the subjective dimensions of the accounts. Sacco sought to understand and represent the feelings of the interviewed sources, paying meticulous attention to contextual details, as well as incorporating his own impressions and reflections throughout the narrative. His stylistic choice, marked by a purposefully irregular and visually chaotic style, was a deliberate strategy to convey to the reader the sense of disorder and constant tension experienced in the scenarios depicted (DUTRA, 2003). The distinguishing feature of Joe Sacco's work lies precisely in his ability to effectively integrate two languages that, at first glance, might seem irreconcilable: investigative journalism and narrative comics. When analyzed from different perspectives—whether through graphic aesthetics or informative density—the work reveals itself as a production that masterfully balances editorial seriousness and visual appeal.

Even when tackling a complex and sensitive topic like the Palestinian-Israeli conflict, Sacco manages to make the content accessible, engaging, and intellectually provocative. With Palestine, Sacco not only established himself as one of the leading figures in comics journalism but also paved the way for new narrative possibilities in the field. His contribution was decisive in expanding the horizons of this medium, not limiting it to coverage of conflict zones, allowing this format to explore other social, political, and cultural themes. Thus, Sacco did not impose limits, but rather expanded the contours of what can be considered graphic journalism, opening space for multiple ways of narrating reality through sequential art.

CONCLUSIONS

We've found that comics are powerful tools for disseminating ideas and values, as well as a political and social reflection of an era. They've become a promising source of research, increasingly disseminated by current academic research. As a source of reading, they can enable diverse worldviews, creating a context permeated by adventures, political issues, struggles, ideals of loyalty and justice, among others.

Besides reflecting influences from the period in which they were created, they reinforce the collective imagination that underpins them, revealing both the motivations of their authors and important moments in contemporary history. The concept of what constitutes a comic book has undergone significant transformations over time, shaped by shifts in audience expectations and the social, economic, and historical conditions of each era. Understanding this evolution requires recognizing that visual narrative is an ancient practice of humanity. If we consider the cave paintings produced by prehistoric peoples as embryonic forms of sequential language, we can affirm that this type of representation has always been present in the human communicative trajectory. Among the most striking changes in the development of comics as a modern language is the introduction of speech bubbles. This feature brought a decisive innovation, as it allowed the explicit integration of verbal and visual discourse, creating a hybrid and highly effective form of expression. This innovation, combined with the concept of "sequential art" formulated by Will Eisner (1985), redefines the way graphic narrative is conceived.

For Eisner, the orderly arrangement of images creates a sequence that not only illustrates but also communicates—by articulating frames in a logical and coherent manner, comics become a powerful means of conveying information, both accessible and engaging. At the same time, comics broke away from conventional publishing formats that limited them to limited spaces in newspapers or pamphlets. Over time, they consolidated themselves as an

independent editorial product, gaining their own magazines and iconic characters who began starring in stories across a wide range of genres—from humor to science fiction, from romance to social commentary. This diversification contributed to further expanding their audience, solidifying comics as a legitimate, complex, and culturally relevant narrative form.

Thus, the evolution of comics reflects not only aesthetic and structural innovations, but also the medium's ability to adapt and engage with societal transformations, becoming a dynamic language deeply connected to humanity's historical and cultural processes. The analysis developed throughout this work demonstrates that comics, far from being merely a form of youth entertainment, have established themselves as a complex and versatile narrative language, capable of engaging with diverse fields of knowledge, including journalism. Through the articulation of image and text, comics not only convey information in an accessible and engaging manner, but also construct discourses that reflect the political, social, and cultural aspects of a given era, functioning as symbolic and documentary records of lived realities.

The convergence between comics and journalism therefore proves not only possible, but necessary, especially in a context in which forms of communication are becoming increasingly hybrid and multimodal. Sequential art allows graphic narrative to operate as a vehicle for critical expression, social inquiry, and the construction of shared meanings.

When incorporated into journalistic work, this language expands the possibilities for representing facts, humanizes stories, and gives visibility to historically marginalized voices, as pointed out by Comics Journalism theorists.

Thus, comics establish themselves as a legitimate object of investigation in journalistic and linguistic studies, offering a rich array of discursive and aesthetic resources to be explored. Their historical trajectory, from rudimentary forms of graphic representation to their consolidation as an autonomous editorial product, demonstrates their capacity for adaptation and dialogue with societal transformations. Thus, the role of comics as a living and productive language is reaffirmed, whose communicative potential engages with journalism and transcends disciplinary boundaries, significantly inscribing itself in the field of contemporary communication.

REFERENCES

- BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- _____. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- CORBARI, Marcos Antônio. **Jornalismo em Quadrinhos: reflexões sobre a utilização da arte sequencial como suporte ao conteúdo jornalístico**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Comunicação Social - Jornalismo). Departamento de Ciências da Comunicação, Centro de Educação Superior Norte, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2011. Disponível em: <https://decom.ufsm.br/tcc/files/2011/09/TCC-marcos-corbari.pdf>. Acesso em: 25 de abril de 2025.
- DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Jornalismo em quadrinhos: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens de Joe Sacco e outros autores**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) - Programa de PósGraduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: https://www.academia.edu/34450628/Jornalismo_em_quadrinhos_a_linguagem_quadrinistica_como_suporte_para_reportagens_na_obra_de_Joe_Sacco_e_outras_obras_de_outros_autores. Acesso em: 25 de março de 2025.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- _____. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- _____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.
- GOMES, Iuri Barbosa. Jornalismo em Quadrinhos: território de linguagens. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Norte, VIII, 2009, Porto Velho, RO. **Anais [...]**. São Paulo, SP, 2009, p. 1-12. Disponível em: <https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0894-1.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2025.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.
- _____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006
- MILLER, Frank. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1997.
- MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Editora Abril, 1988.

RAMOS, Paulo. VERGUEIRO, Waldomiro. FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e Literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.

ROMUALDO, Edson Carlos. Charge jornalística: intertextualidade e polifonia: um estudo de charges da Folha de S.Paulo. Maringá: **Eduem**, 2000. Disponível em: <http://old.periodicos.uem.br/~eduem/novapagina/?q=system/files/Liv-Edson-1.pdf>. Acesso em: 3 ago. de 2023.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SILVA, Vinícius Pedreira Barbosa da. As Histórias em Quadrinhos como Gênero Jornalístico Híbrido: o Jornalismo em Quadrinhos. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXV, 2012, Fortaleza, CE. **Anais [...]**. São Paulo, SP, 2012, p. 1-14. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/r7-1834-1.pdf>. Acesso em: 25 de março de 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017

HERMES, Gilmar. As ilustrações jornalísticas: definição e história. *In*: Encontro Nordeste de História da Mídia, II, 2012, Teresina, PI, **Anais [...]**. 2012, p. 1-15. Disponível em: https://www.academia.edu/38686327/As_ilustra%C3%A7%C3%B5es_jornal%C3%ADsticas_defini%C3%A7%C3%A3o_e_hist%C3%B3ria. Acesso em: 09 março de 2025.

JÚNIOR, Juscelino Neco de Souza. **Imagem, narrativa e discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco**. 2010. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/94406>. Acesso em: 25 de maio de 2022.