



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ALEXANDRO CARLOS DE BORGES SOUZA

**A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISTA NAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS: CYBERPUNK E NOVO JORNALISMO
NUMA LEITURA CRÍTICA DE TRANSMETROPOLITAN**

JOÃO PESSOA/PB

2013

ALEXANDRO CARLOS DE BORGES SOUZA

**A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISTA NAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS: CYBERPUNK E NOVO JORNALISMO
NUMA LEITURA CRÍTICA DE TRANSMETROPOLITAN**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação e Culturas Midiáticas.

Orientador: Prof. Dr. Henrique de Paiva Magalhães

João Pessoa/PB

2013

S729r Souza, Alexandro Carlos de Borges.
A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos:
Cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de
Transmetropolitan / Alexandro Carlos de Borges Souza.- João
Pessoa, 2013.
105f. : il.
Orientador: Henrique de Paiva Magalhães
Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCHLA
1. Comunicação. 2. Jornalismo. 3. História em quadrinhos.
4. Cyberpunk. 5. Novo jornalismo.

UFPB/BC

CDU: 007(043)

ALEXANDRO CARLOS DE BORGES SOUZA

**A REPRESENTAÇÃO DO JORNALISTA NAS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS: CYBERPUNK E NOVO JORNALISMO
NUMA LEITURA CRÍTICA DE TRANSMETROPOLITAN**

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
da Universidade Federal da Paraíba, como
requisito parcial para a obtenção do título de
Mestre em Comunicação. Área de
Concentração: Comunicação e Culturas
Midiáticas.

Aprovada em/...../2013

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Henrique de Paiva Magalhães (orientador)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof. Dr. Derval Gomes Golzio
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof. Dr. Marcelo Bolshaw Gomes
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

A Flávia, Ulisses e Helena, pelo apoio,
companhia e carinho.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Henrique de Paiva Magalhães, pela generosidade em aceitar orientar este trabalho.

Aos professores Marcos Nicolau, Wellington Pereira, Derval Gomes Golzio, Osvaldo Meira Trigueiro, em nome dos quais saúdo também os demais docentes do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

Aos colegas da linha de pesquisa Mídia e Cotidiano da turma 2011, Tarcineide Mesquita, Polliana Lopes, Renata Escarião, Alessandro Reinaldo e Sérgio Melquior, pela experiência compartilhada nesses 2 anos.

Aos companheiros do Imaginário! - Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos, Zines e Games, Paloma Diniz, Daslei Bandeira, Alessandro Reinaldo, Alberto Pessoa, Elydio dos Santos Neto, Vitor Nicolau e Marcelo Soares, entre tantos outros que estiveram conosco nesses três anos.

Aos meus chefes do Centro de Ciências Médicas da Universidade Federal da Paraíba, professores Marco Antônio de Vivo Barros e Tereza Helena Tavares Maurício, pelo apoio e compreensão nessa reta final da pesquisa, e por meio dos quais agradeço aos demais colegas de trabalho.

Aos amigos que me acolheram em João Pessoa e sem os quais teria sido impossível suportar a solidão: Anderson Mariano, Paulo Marcelo Marcelino, Edônio Alves, Patativa Sales, Jesuíno André, Mayara Vieira, Manassés Filho, Francisco Alves, Fábio Cardoso, Luís Umberto, João Demétrio, Astier Basílio, Ed Porto, Clotilde Tavares, João Lobo.

Aos pesquisadores Adriana Amaral e Fábio Fernandes, pelas dicas valiosas sobre cyberpunk e pela amizade ainda que virtual.

A Fábio François Fonseca, pelas discussões pertinentes e pelo abrigo oferecido durante o I Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial. E pela amizade, claro.

“Os sistemas, como os indivíduos, tiram a sua
força dos vícios.” (Jean Baudrillard)

RESUMO

Os jornalistas, como comunidade interpretativa, ou tribo, se definem por meio de traços sociais e pelo domínio de saberes práticos que permitem a reivindicação de um campo profissional específico. Esta cultura jornalística também é rica em mitos e representações sociais que buscam legitimar o papel desempenhado pelo jornalista na sociedade, mitos estes que muitas vezes mascaram a realidade profissional. Nascidos dos jornais, os quadrinhos modernos têm tradição na representação de jornalistas como personagens. Esta representação, especialmente nos quadrinhos de super-heróis, de aventura e gêneros correlatos, serviu por muito tempo para reforçar a imagem profissional contida no mito. Porém, à medida que esses quadrinhos amadureceram narrativa e tematicamente, essa representação passou a ser problematizada, expondo a ideologia por trás desses mitos. Esta pesquisa busca mostrar esse fenômeno por meio de um estudo de caso sobre a série em quadrinhos Transmetropolitan. Este quadrinho de ficção científica narra as aventuras do jornalista Spider Jerusalem por uma metrópole urbana caótica na busca de suas pautas. O estudo se dividiu metodologicamente em duas partes. Na primeira, uma pesquisa bibliográfica exploratória sobre os temas que embasam o estudo. Na segunda, uma análise de conteúdo das três primeiras edições de Transmetropolitan, para em seguida realizarmos a leitura crítica do material a partir dos dados coletados. Defendemos que esses quadrinhos se apóiam numa visão contracultural em relação à sociedade contemporânea e ao papel do jornalista nela, ao recorrer à narrativa cyberpunk e um estilo de reportagem defendido pelo Novo Jornalismo para problematizar esses mitos.

Palavras-chave: Jornalismo. Quadrinhos. Imaginário. Cyberpunk. Novo Jornalismo.

ABSTRACT

Journalists, as an interpretative community, or tribe, define themselves through social traces and the mastery of practical knowledges which allow them to claim an specific professional field. This journalistic culture is also rich of myths and social representations that try to legitimate the role played by the journalist into society. These myths very often cover their professional reality. Born in the papers, the modern comics have a tradition in represent journalists as comic characters. This representation, especially in superheroes, adventure and similar comics, has served to strenght the professional image passed by the myths. But, through time, as comics have narrative and thematically matured themselves, this representation has been problematized, unmasking the ideology behind the myths. This research tries to show this phenomenon through a study of case about a comic book called Transmetropolitan. This comic shows the adventures of a journalist called Spider Jerusalem, who lives at a chaotic metropolis in search of his stories. Our work was divided in two parts. The first one is a bibliographical review about themes that this study is based upon. In the second, it was made a content analysis of three editions of Transmetropolitan, and the data was used to guide our critical review of the comic. We argue that this comic book brings a contracultural vision about contemporary society and the role of the journalist, supported by the cyberpunk narrative and the style of report used by New Journalism to problematize this myths.

Keywords: Journalism. Comics. Imaginary. Cyberpunk. New Journalism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 - Ocorrências das categorias corpo, cidade e personagem na história 1.....	60
Gráfico 2 - Ocorrências das categorias corpo, cidade e personagem na história 2.....	61
Gráfico 3 - Ocorrências das categorias corpo, cidade e personagem na história 3.....	62
Figura 1 – Detalhe da página 7 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	64
Figura 2 – Detalhe da página 15 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	66
Figura 3 – Reprodução da página 18 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	68
Figura 4 – Reprodução da página 20 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	70
Figura 5 – Detalhe da página 38 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	78
Figura 6 – Reprodução da página 42 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	85
Figura 7 – Detalhe da página 11 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	86
Figura 8 – Detalhe da página 40 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	86
Figura 9 – Reprodução da página 76 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	88
Figura 10 – Reprodução da página 65 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	91
Figura 11 – Reprodução da página 66 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	92
Figura 12 – Reprodução da página 67 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	93
Figura 13 – Reprodução da página 68 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	94
Figura 14 – Reprodução da página 69 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas.....	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Ficha de análise de conteúdo da história 1.....	60
Tabela 2 – Ficha de análise de conteúdo da história 2.....	61
Tabela 3 – Ficha de análise de conteúdo da história 3.....	62
Tabela 4 – Ficha de análise de conteúdo da história 1 - categoria mitos jornalísticos.....	83
Tabela 5 – Ficha de análise de conteúdo da história 2 - categoria mitos jornalísticos.....	83
Tabela 6 – Ficha de análise de conteúdo da história 3 - categoria mitos jornalísticos.....	83

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	IMAGINÁRIO E IDEOLOGIA NO JORNALISMO	17
2.1.	Sobre ideologia, representação, imaginário	17
2.2.	Traços sociais do jornalista	19
2.2.1.	<i>Jornalista: o intelectual corporativo</i>	<i>24</i>
2.3.	Ideologia e imaginário do jornalismo.....	26
3	RELAÇÕES ENTRE JORNALISMO E QUADRINHOS.....	29
3.1.	Dos jornais para as HQs	29
3.2.	A incrível aventura da vida real	32
3.3.	O poderoso jornalista mascarado.....	36
4	CONTRACULTURA: DO NOVO JORNALISMO AO CYBERPUNK.....	41
4.1.	Características da contracultura.....	41
4.2.	Contraculturas em comunicação.....	42
4.3.	O admirável mundo do Novo Jornalismo	44
4.3.1.	<i>As sete faces do Dr. Gonzo.....</i>	<i>47</i>
4.4.	Cyberpunk, medo e delírio na metrópole digital	51
4.4.1.	<i>Do punk ao cyberpunk.....</i>	<i>51</i>
5	TRANSMETROPOLITAN E O JORNALISMO CYBERPUNK	55
5.1.	Metodologia de pesquisa.....	55
5.2.	A cidade pós-moderna	63
5.3.	De mentes e corpos insanos	72
5.4.	Contra todos e contra ninguém: a personalidade de Spider Jerusalem	78
5.5.	Spider, o anti-Superman.....	83
5.6.	A reportagem em Transmetropolitan	89
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	102

1 INTRODUÇÃO

À medida que o mundo ocidental mergulhou no processo de industrialização – e de maneira cada vez mais intensa –, as notícias se tornaram o principal modo pelo qual passamos a adquirir conhecimento sobre o mundo (MARCONDES FILHO, 2000). Virtualmente onipresente, a imprensa chega até nós pelas ondas do rádio, jornais, revistas, telas de tevê, computador, celulares, tablets ou qualquer outro meio que possa surgir. E termina por influenciar o modo como construímos nossa visão desse mundo, muitas vezes de forma mais contundente que outras instituições que anteriormente cumpriram essa função, como a escola ou a igreja.

Para entender as notícias, nem sempre pesquisar apenas os processos pelos quais elas são produzidas ou como elas se estruturam é suficiente. Como nos afirma Nelson Traquina (2008, p. 14): “[...] não é possível compreender as notícias sem uma compreensão da cultura dos profissionais que dedicam as suas horas e, às vezes, as suas vidas, a esta atividade.”

Numa época em que as corporações controlam diversos aspectos da vida cotidiana, em alguns casos superando os Estados em poder político e econômico, o jornalista vem se consolidando como uma figura intelectual cada vez mais relevante para oferecer ao público uma interpretação do mundo (ORTEGA; HUMANES, 2000). Porém, um intelectual subordinado à estrutura corporativa das empresas de comunicação, que precisa desenvolver esquemas eficientes e produtivos para organizar o conhecimento oferecido ao seu público-alvo.

Atividade intrinsecamente ligada ao desenvolvimento e à transformação da sociedade contemporânea, o jornalismo passa por mudanças radicais provocadas pela ascensão da cultura digital. Novas relações com o público, novos modelos de negócio, novos suportes materiais para a transmissão da informação, novas (e às vezes questionáveis) fontes de pesquisa e apuração, todos esses fatores influem não apenas na atividade, mas principalmente naqueles que vivem dela: os jornalistas. Mas, estaria esta nova configuração afetando também a maneira como enxergamos a figura do jornalista e seu papel dentro da sociedade?

O desenvolvimento do jornalismo como campo profissional levou ao surgimento de uma cultura rica em mitos e valores que buscam reforçar, junto à sociedade, o papel que o jornalista advoga para si enquanto produtor e transmissor de informações (TRAQUINA, 2008). Estas imagens se fixam no imaginário social por meio de representações nos mais diversos meios, inclusive nos jornais. Esta auto-imagem surgida entre os próprios

profissionais termina por impor à sociedade um imaginário.

Uma mídia que possui uma ligação estreita com o jornalismo, sobretudo o impresso, e que pode ter contribuído para consolidar esse imaginário em seu público leitor foram as histórias em quadrinhos (HQs). As relações entre quadrinhos e jornalismo podem ser rastreadas em três tipos.

Primeiro, temos os quadrinhos como gênero jornalístico, por meio das tirinhas – presentes até hoje em publicações mais tradicionais (NICOLAU, 2007). Apesar de faltar um consenso sobre a origem das HQs, é ponto passivo entre os pesquisadores que sua consolidação como linguagem se dá a partir da publicação periódica de histórias cômicas desenhadas nas páginas de jornais, na virada do século 19 para o século 20.

Depois, temos um fenômeno mais recente: o dos quadrinhos como meio para a publicação de reportagens. Este caminho foi um pouco mais longo dentro da história das HQs. Da introdução do realismo nas histórias cômicas, por meio das histórias de aventura e de ficção científica, chegamos ao desenvolvimento das narrativas de não-ficção nos anos 60, até, por fim, as primeiras experiências de jornalismo em quadrinhos, com destaque para os trabalhos do norte-americano Joe Sacco.

Por fim, e esse será o foco do nosso trabalho, temos o jornalista como personagens das HQs.

Desde que se estabeleceram na indústria cultural, os quadrinhos se mostraram profícuos em representar jornalistas, geralmente reforçando os elementos que formam a mitologia da profissão.

Este tipo de representação se tornou bastante comum nos quadrinhos de aventura, notadamente nos de super-heróis. Enquanto o cinema ajudou a consolidar um imaginário do jornalismo rico em traços ideológicos junto ao grande público, os quadrinhos teriam sido responsáveis por cristalizar essa visão glamourizada da profissão junto ao público infanto-juvenil – muitas vezes ‘fazendo a cabeça’ dos futuros profissionais da área.

Porém, à medida que amadureciam como meio de comunicação de massa, os quadrinhos passaram a apresentar abordagens mais sofisticadas e menos ingênuas sobre diversos temas. Com a representação dos jornalistas nas HQs, como iremos ver, aconteceu o mesmo – inclusive nas histórias de aventura e de super-heróis.

Neste trabalho, veremos vários exemplos que comprovam essa relação e, por final, tentaremos demonstrar como o caráter transgressor de determinados quadrinhos de ficção científica expõe as contradições inerentes a essa mitologia profissional do jornalismo, por meio de uma visão contracultural da atividade. Para isso, apresentaremos um estudo de caso

sobre o primeiro arco de histórias¹ da HQ *Transmetropolitan*.

Quando se fala em contracultura, a imagem que no geral se tem em mente é a dos *hippies* norte-americanos dos anos 1960, com suas roupas e penteados extravagantes, dançando ao som de *rock'n'roll* sob o efeito de drogas como maconha e LSD.

Apesar de não ser um equívoco, afinal foi para definir esse movimento juvenil que o termo foi cunhado pelo pesquisador Theodore Roszak, diversos grupos em diferentes períodos históricos propuseram uma mudança no status quo por meio de uma revolução baseada em preceitos estéticos e comportamentais com características semelhantes (ROSZAK, 1969).

Desse modo, da mesma forma como a contracultura jovem² dos anos 1960, por exemplo, foi influenciada por diversos movimentos contraculturais anteriores (como a geração *beatnik*, a ‘geração perdida’ do entre-guerras ou mesmo o zen budismo e o transcendentalismo), ela também influenciou a juventude que a sucedeu, deixando sua marca no *punk* dos anos 70/80 e nos ciberdélícos e *cyberpunks* dos anos 90. A contracultura jovem foi ainda fundamental para estabelecer alguns preceitos libertários da cultura digital (ou cibercultura) de hoje (GOFFMAN; JOY, 2007).

Na literatura, duas expressões distintas, mas consideradas menores e/ou marginais (e, portanto, *undergrounds*) ao status quo dominante (ou *mainstream*), o jornalismo e a ficção científica, buscaram mudar esses parâmetros movidas pela contracultura jovem.

Impressionados com a revolução comportamental dos anos 1960, um grupo de jornalistas norte-americanos passou, de forma desarticulada, mas intensa, a se apropriar de diferentes recursos narrativos próprios da ficção para retratar a sociedade de sua época.

Esse ‘movimento’ ficou conhecido como Novo Jornalismo e inverteu a escala de valores na literatura de então, elevando o jornalismo e a não-ficção ao status de arte (WEINGARTEN, 2010).

Na ficção científica, o primeiro reflexo da contracultura jovem foi o movimento conhecido como *New Wave* (AMARAL, 2006). Esses autores subverteram alguns dos alicerces do gênero e colocaram tabus como sexo, drogas e gírias em discussão. Uma década

1 - As histórias em quadrinhos norte-americanas de super-heróis e ficção científica costumam seguir o padrão de publicações mensais com 24 páginas que trazem uma história única. Os roteiristas, assim, costuram as tramas dessas edições para que um determinado número de histórias menores tragam uma história maior que se desenvolve por várias edições, fazendo com que o leitor acompanhe a série indefinidamente. O mercado costuma chamar essa história maior de “arco”.

2 - Estabelece-se, assim, que temos uma contracultura (a dos anos 1960) e a contracultura (traços comuns compartilhados por diferentes grupos espalhados no tempo e espaço). Para evitar uma confusão entre os termos, sempre que nos referirmos ao fenômeno dos anos 1960 usaremos a expressão 'contracultura jovem'.

adiante, muitos dos avanços propostos pela *New Wave* seriam resgatados e atualizados no chamado ‘movimento *cyberpunk*’, que seria responsável por romper a fronteira entre *mainstream* e *underground* que marcava a ficção científica.

Ao mesmo tempo em que conquistou um grande público, saindo dos limites do *fandom* (círculo social restrito formado pelos fãs do gênero) e alcançando outras mídias, como o cinema, os quadrinhos e os jogos eletrônicos, o *cyberpunk* foi reconhecido pela crítica acadêmica como uma genuína expressão da literatura pós-moderna (AMARAL, 2006).

Essas duas expressões, o Novo Jornalismo e o *cyberpunk*, são colocadas em evidência, por meio de seus traços contraculturais, na série em quadrinhos *Transmetropolitan*, publicada entre 1999 e 2005 pelo selo norte-americano Vertigo, da editora DC Comics.

Apoiando-se na estética *cyberpunk*, os autores, Warren Ellis (roteiro) e Darick Robertson (desenhos), criam um retrato ácido da sociedade e da imprensa contemporânea por meio do protagonista Spider Jerusalem, um jornalista que se utiliza de métodos anticonvencionais para escrever sobre o cotidiano de uma megalópole.

Esta dissertação se divide em duas partes. Na primeira dela, formada pelos capítulos 2, 3 e 4, abordamos os eixos teóricos que referenciam o estudo de caso proposto: o imaginário e a ideologia que dão suporte ao jornalismo enquanto prática profissional; as relações entre jornalismo e quadrinhos, com ênfase na representação dos jornalistas como personagens de HQs; e os elementos contraculturais por trás do *cyberpunk* e do Novo Jornalismo. Esta parte da pesquisa foi exploratória e constituiu-se numa revisão bibliográfica sobre os temas citados.

A segunda parte trata-se do estudo de caso propriamente dito. A metodologia utilizada para embasá-lo foi a análise de conteúdo das três primeiras edições da série *Transmetropolitan*, reunidas no álbum *Transmetropolitan – De Volta às Ruas*, publicado pela editora Panini em 2010.

Uma leitura atenta desse material, apoiada na análise de conteúdo como método investigativo e tendo a contracultura como referência, pode indicar alguns pontos de contato entre o *cyberpunk* e o Novo Jornalismo. Para tanto, vamos investigar as categorias cidade, corpo e personagem (utilizadas por AMARAL, 2006, em seu estudo sobre filmes de temática *cyberpunk*) nas três primeiras histórias de *Transmetropolitan*, publicadas no álbum ‘De Volta à Cidade’, pela Panini em 2010.

As relações entre corpo e cidade, observadas pelo ponto de vista do protagonista, podem nos oferecer uma crítica ao jornalismo em tempos de cibercultura.

Esta crítica, como veremos, se revela numa visão satírica sobre os mitos

construídos em torno da profissão e numa re-elaboração literária da reportagem, como alternativa ao imediatismo cada vez mais presente no jornalismo em tempo real preconizado pelo ambiente digital.

2 IMAGINÁRIO E IDEOLOGIA NO JORNALISMO

Uma espécie de dicotomia aflige a prática jornalística desde seu surgimento. Por um lado, há uma necessidade de afirmação entre os profissionais da imprensa em relação ao papel que exercem na sociedade, levando-os a defenderem como domínio exclusivo da categoria a matéria-prima de que é feita a informação jornalística: a notícia (TRAQUINA, 2008).

Por outro lado, a visão arraigada de que apenas a prática e a convivência profissional podem formar um bom repórter, aliada a uma subordinação cada vez maior ao tempo (o que evita uma devida reflexão sobre a própria prática), terminam por impossibilitar uma delimitação exata do que realmente se constitui sua atividade-fim: a produção de notícia.

Para contrabalancear essa deficiência, o jornalismo cercou-se de uma rica ideologia, refletida num imaginário que ‘contaminou’ as representações dessa profissão. Assim, enquanto sofrem uma dificuldade histórica em delimitar seu campo de atuação, apoiando-se num vago conhecimento empírico baseado em técnicas consolidadas pela prática constante, os jornalistas foram bastante felizes em convencer o público da importância fundamental da atividade como meio de manutenção do status quo em sociedades democráticas (TRAQUINA, 2008).

Além disso, o jornalismo conseguiu para si outro papel de destaque no jogo social. Gradualmente, e cada vez mais, é por meio das notícias que as pessoas formam sua visão de mundo, altamente influenciada pela forma como os profissionais da imprensa enxergam a realidade (ORTEGA; HUMANES, 2000).

A evolução e a popularização das mídias digitais, no entanto, colocaram em xeque esse papel central do jornalista.

2.1. Sobre ideologia, representação, imaginário

Nesta parte do capítulo, lidaremos com conceitos que vêm sendo discutidos pelo menos desde a segunda metade do século 19 e que ainda rendem debates acalorados. Não é a intenção deste trabalho esgotar essa discussão ou pormenorizar as diferentes acepções obtidas ao longo desse período. Vamos nos limitar a um breve histórico sobre eles para em seguida apresentar a definição que mais se aproxima do nosso objetivo.

O conceito de ideologia surge na obra de Karl Marx e segue seu desenvolvimento a partir de reflexões dos teóricos socialistas (MARCONDES FILHO, 1985). Assim:

Marx via o conceito de ideologia como consciências separadas de proletários e burgueses; Lênin, que fez a revolução [socialista], já via o conceito de ideologia usado como arma dessa mesma revolução, e depois Lukács e os pensadores modernos viam a questão da consciência operária como alguma coisa mista, um conjunto de ideias, às vezes até bem opostas à sua realidade de classe (MARCONDES FILHO, 1985, p. 18-19).

Em seu detalhamento sobre como funciona a estrutura ideológica, Marcondes Filho (1985) afirma que a ideologia parte de sempre de um *grupo social*, se manifesta através de *símbolos e estereótipos*, para reforçar um *conjunto de valores* que se traduzem numa *visão de mundo*.

Portanto, é por meio de um processo claramente ideológico que o jornalismo busca se afirmar como a melhor ferramenta não apenas para conhecimento do mundo, mas como uma atividade fundamental para a sociedade contemporânea, como elemento fiscalizador do Estado e denunciador de injustiças e desigualdades. E faz isso, imprimindo no inconsciente social uma série de imagens e símbolos que glorificam a figura do jornalista.

Estas imagens se fixariam no imaginário popular por meio de representações sociais. Este é um conceito bastante difundido nas ciências sociais, em especial, na Sociologia, na Psicologia Social e na Antropologia Social (CHARAUDEAU, 2009). Segundo Viana (2008, p. 35): “A abordagem das representações sociais surge na década de 1960, mas tem como fonte inspiradora a concepção durkheimiana das representações coletivas.”

Esta visão, utilizada por Durkheim em sua tentativa de analisar o universo simbólico do pensamento religioso, foi retomada pelo psicólogo Serge Moscovici e adaptada ao mundo social contemporâneo (VIANA, 2008, p. 48):

As representações sociais não são “opiniões sobre”, “imagens de” e, sim, “teorias”, “ciências coletivas” *sui generis*, “destinadas à interpretação e elaboração do real”. As representações sociais tornam familiar e presente o que é estranho e ausente. As representações são sempre representações “de alguma coisa”, formam “universos de opinião”, que são tantos quanto são as classes, culturas e grupos.

Para os objetivos desta pesquisa, iremos considerar ainda que as representações seguem o roteiro sugerido por Charaudeau (2009, p. 47):

As representações, ao constituírem uma organização do real através de imagens mentais transpostas em discurso ou em outras manifestações comportamentais dos indivíduos que vivem em sociedade, estão incluídas no real, ou mesmo dadas como se fossem o próprio real. Elas se baseiam na observação empírica das trocas sociais e fabricam um discurso de justificativa dessas trocas, produzindo-se um sistema de valores que se erige em norma de referência. Assim é elaborada uma certa categorização social do real, a qual revela não só a relação de “desejabilidade” que o grupo entretém com sua experiência do cotidiano, como também o tipo de comentário de inteligibilidade do real que o caracteriza – uma espécie de

metadiscursos revelador do seu posicionamento. Em resumo, as representações apontam para um desejo social, produzem normas e revelam sistemas de valores.

Por sua vez, o imaginário seria fonte e repositório de todas essas imagens e representações, sob uma perspectiva fenomenológica (LEGROS *et al.*, 2007). Este conceito, assim como o de ideologia, esteve latente ou contemplado parcialmente no trabalho de vários precursores do pensamento sociológico. Somente no século 20, porém, conseguiu-se obter uma “coerência sistemática de todos esses aspectos em um novo quadro sociológico e antropológico, adaptado a esse terreno” (LEGROS *et al.*, 2007, p. 78).

Passeando por alguns desses nomes, podemos ter relances de um conceito de imaginário que contemple nossos interesses. Ao investigar a mentalidade utópica, por exemplo, Mannheim toca num ponto essencial para justificar o interesse pela ficção científica como fonte de pesquisa para o cotidiano:

A investigação sociológica do imaginário se acha justificada pelo fato de que não apenas o passado mas também o futuro têm uma existência virtual no presente, e que a força de cada um desses fatores que agitam a experiência dos grupos humanos só é evolutiva se interpretadas as tendências latentes que as sustentam. (LEGROS *et al.*, 2007, p. 81)

E, ainda, os participantes do Colégio de Sociologia apontaram para o papel da indústria cultural (em especial o cinema, com Kracauer – mas essas mesmas observações podem muito bem ser estendidas às histórias em quadrinhos) ao construir e se apoderar desse imaginário:

De fato, o imaginário social articula, dialeticamente, a realidade material, objetiva e a produção cultural que transforma a aparência das coisas.

[...]

O imaginário afeta, fundamentalmente, nossa experiência histórica e nossa relação com o tempo. As sequências do fluxo temporal não se ordenam mais em uma série linear de momentos revolutos; o presente é modelado por imagens sincrônicas a ele que permitem sua legibilidade. (LEGROS *et al.*, 2007, p. 86-87)

Mais adiante, no tópico sobre a metodologia de pesquisa, retomaremos e desenvolveremos a noção de imaginário de maneira mais voltada para o desenrolar de nossa análise.

2.2. Traços sociais do jornalista

Uma das características da modernidade é a compartimentalização das técnicas e do conhecimento. Médicos, engenheiros, advogados, matemáticos, geólogos, estatísticos, biólogos, cada um desses grupos profissionais – e diversos outros – desenvolveu nichos de

conhecimento devidamente delimitados e regulamentados para suas áreas de atuação. Sobre esse fenômeno, nos diz Traquina (2008, p. 19):

Pode-se definir a modernidade como sendo a emergência de diferentes “campos”: universos relativamente autônomos de relações sociais. Segundo Pierre Bourdieu, a existência de um campo implica na existência de 1) um “enjeu” ou prêmio que é disputado por agentes sociais diversos, e 2) a existência de um grupo especializado que afirma possuir um monopólio de conhecimentos ou saberes especializados.

No caso do estabelecimento do jornalismo como “campo”, é preciso entender como se dá, historicamente, o estabelecimento da atividade. Marcondes Filho vê essa trajetória a partir de quatro fases distintas: o *jornalismo de “iluminação”*; o *jornalismo de empresa capitalista*; o *jornalismo de monopólios*; e o *jornalismo da era tecnológica* (MARCONDES FILHO, 2000).

A batalha pelo acesso ao conhecimento se intensifica com o estabelecimento da Idade Moderna, a partir da desconstrução do monopólio operado pela Igreja Católica e pelas universidades na sociedade ocidental:

O saber, o acesso aos documentos, o direito à pesquisa estiveram, até a invenção dos tipos móveis por Gutenberg, nas mãos da Igreja. As primeiras publicações começaram a multiplicar o número daqueles a quem era dado conhecer os textos reservados, secretos ou sagrados. O saber se espalha e começa a arruinar as bases da unidade religiosa. Martinho Lutero e o protestantismo são a primeira consequência dessa abertura. O poder papal entra em crise. As universidades, no início voltadas principalmente às questões teológicas, também permaneceram um espaço do monopólio do saber. A formação profissional e intelectual das elites exigia berço, posses, influência e disponibilidade. Os homens do saber, afinal – como Maquiavel –, formavam nas cortes um colegiado de apoio aos monarcas. E a Revolução Francesa, símbolo da queda dos regimes monárquicos e do poder aristocrático, foi também, ao mesmo tempo, a conquista do direito à informação. Além de decapitar nobres, tratava-se agora de abrir os diques de seus segredos. [...] E são os jornalistas que irão abastecer esse mercado [...]. (MARCONDES FILHO, 2000, p. 10)

Para Marcondes Filho (2000), o *primeiro jornalismo* datado a partir da Revolução Francesa até metade do século 19, é conhecido como jornalismo “de iluminação”, de cunho político e ideológico. As inovações tecnológicas nos processos de produção do jornal forçaram as publicações a se transformarem em empresas capitalistas, resultando assim no *segundo jornalismo*. A consolidação dessas empresas, na chegada do século 20, cria os primeiros conglomerados de mídia, e a chegada do *terceiro jornalismo*, o de monopólios. Por fim, o final do século 20 vê a chegada do *quarto jornalismo*, o da era tecnológica, em que os avanços nas tecnologias de informação colocam em xeque o papel de destaque dos jornais como formadores da opinião pública.

Tomando esse preceito como base, pode-se considerar que a imprensa moderna só irá surgir a partir do século 19, com a consolidação do jornalismo na indústria cultural de massa. Esse movimento veio no rastro da crescente urbanização, do desenvolvimento do capitalismo, da massificação da educação básica (aumentando o público leitor) e do progresso tecnológico.

Em consequência desses fatores, os jornais sofreram uma mudança de paradigma: passaram a se especializar na produção e comercialização de notícias, em detrimento de outros conteúdos, como a propaganda.

Rodrigo Alsina (2009, p. 231) nos fala na instituição de um “contrato pragmático fiduciário” entre os meios de comunicação (e os jornalistas) e a sociedade, pelo qual aceitamos que a informação repassada pela imprensa reflete a realidade:

O contrato pragmático fiduciário dos meios de comunicação é um produto histórico da institucionalização e da legitimação do papel do jornalista. A partir do século XX, o jornalismo tornou-se uma verdadeira profissão com um status específico e com diversas escolas de formação. Nas nossas sociedades, o trabalho dos jornalistas se converteu na profissão daqueles que nos contam o que ocorre no mundo. Isso não quer dizer que o tal contrato pragmático fiduciário fique estipulado de maneira que não possa ser contestado.

O ciclo institucional da notícia se divide em três etapas, segundo Rodrigo Alsina (2009, p.19): “a produção, a circulação e o consumo ou reconhecimento”. A sociedade depende da mídia para ter acesso a fatos que moldem a chamada realidade social – sendo esta, assim, uma construção midiática (RODRIGO ALSINA, 2009). Responsáveis pela etapa inicial desse processo, “os jornalistas têm um papel socialmente legitimado e institucionalizado para construir a realidade social como realidade pública e socialmente relevante” (RODRIGO ALSINA, 2009, p. 47).

A profissionalização dos trabalhadores responsáveis pela captação e elaboração destes conteúdos, constituindo assim o ‘campo jornalístico’, foi inevitável. Esse novo grupo social, os jornalistas, reivindica como monopólio o conhecimento necessário para identificar e relatar à sociedade o que é notícia (TRAQUINA, 2008).

Rodrigo Alsina (2009, p. 47) pontua bem essa função social ocupada pelo jornalista:

[...] essa relação entre o jornalista e seus destinatários estabelece-se por um contrato pragmático fiduciário social e historicamente definido. Os jornalistas têm a incumbência de recompilar os acontecimentos e os temas importantes e dar-lhes sentido. Esse contrato baseia-se em atitudes epistêmicas coletivas, que foram se compondo através da implantação do uso social da mídia como transmissores da realidade social de importância pública. A própria mídia é a primeira que realiza uma prática contínua de autolegitimação para reforçar esse papel social.

Diferente de outras profissões, os jornalistas têm dificuldade em delimitar seu campo de trabalho, uma vez que as notícias estão em todos os lugares e derivam dos mais diferentes focos de interesse social, seja a cultura, a economia, o cotidiano, a ciência ou a política. Por outro lado, os jornalistas foram bastante eficientes na definição de uma identidade profissional ligada a valores considerados nobres.

Ainda Traquina (2008, p. 36-37):

A vasta cultura profissional dos jornalistas fornece um modo de ser/estar, um modo de agir, um modo de falar, e um modo de ver o mundo [...]. Têm uma vasta cultura rica em valores, símbolos e cultos, que ganharam uma dimensão mitológica dentro e fora da “tribo” e de uma panóplia de ideologias justificáveis em que é claramente esboçada uma identidade profissional, isto é, um *ethos*, uma definição da maneira como se deve ser (jornalista)/estar (no jornalismo).

Enquanto a objetividade é até hoje motivo de discussão entre jornalistas e estudiosos, um valor que se mantém inalterado e cada vez mais em voga é o do imediatismo, que pode ser definido como “um conceito temporal que se refere ao espaço de tempo (dias, horas, segundos) que decorre entre o acontecimento e o momento em que a notícia é transmitida, dando existência a esse acontecimento” (TRAQUINA, 2008, p. 37).

Com a emergência das mídias digitais e a ‘instantaneidade’ da rede mundial de computadores, essa relação com o tempo tornou-se cada vez mais evidente.

Assim sendo, o desempenho profissional do jornalista é avaliado de acordo com sua capacidade de reagir com rapidez ao surgimento do fato, bem como de mobilizar seus conhecimentos de maneira prática, de forma a conseguir publicá-lo de maneira satisfatória, de acordo com os preceitos que regem a atividade.

Logo, o cerne da profissão está na ênfase na **ação**. Traquina (2008) classifica os saberes práticos que o jornalista deve estar apto a mobilizar em três categorias:

- a) Saber de conhecimento: consiste na capacidade de reconhecer o que possui valor como notícia;
- b) Saber de procedimento: são os conhecimentos necessários para recolher os dados da notícia;
- c) Saber de narração: é a capacidade de mobilizar a linguagem jornalística de forma eficiente, para traduzir o fato em forma de notícia.

A submissão ao imediatismo leva o jornalista a desenvolver traços sociais distintos no exercício de sua profissão, o que implica numa maneira peculiar de agir no mundo, de falar sobre o mundo e de ver o mundo.

Uma das características do modo de agir está na ênfase dada à ação no lugar da reflexão durante o trabalho. Em outras palavras, para o jornalista é mais importante agir prontamente na ânsia de capturar o fato, do que perder tempo refletindo sobre a natureza do acontecimento. Ou seja, é uma atividade focada no pragmatismo. Esta característica explica ainda a dificuldade enfrentada pelos jornalistas para teorizar sobre a própria atividade.

Por sua vez, a ausência dessa reflexão leva a um conhecimento cujas bases se estabelecem no contato concreto e instintivo com os acontecimentos. Desse modo, a notícia surge não como um fato racional ou que dependa de uma metodologia específica para seu reconhecimento, sua identificação depende do instinto e da perspicácia do profissional.

Para Rodrigo Alsina (2009, p. 224) essa “romantização” da prática jornalística expõe, também, sua fragilidade:

[...] evidencia-se a incongruência que existe entre a ideologia dos jornalistas e a ideologia da qual eles são porta-vozes afirmando a exigência da objetividade, a imprensa livre de coerções, rejeitando o conceito de notícia do ponto de vista teórico e político, frisando a experiência e a intuição e negando a presença dos códigos de seleção.

Essa necessidade de decifrar o mundo através do contato direto explica a primazia da reportagem sobre os demais gêneros jornalísticos. É por meio dela que o jornalista se mostra, frente a seus colegas de profissão, capaz de traduzir o mundo (ou um aspecto dele) fazendo uso de seu instrumental prático (TRAQUINA, 2008).

O modo de falar do jornalista se baseia na necessidade profissional de se estabelecer comunicação com um amplo espectro social. Assim, o jornalismo se apresenta como uma prática discursiva marcada pelos seguintes traços linguísticos:

- a) Frases e parágrafos curtos;
- b) uso de palavras simples;
- c) sintaxe direta e econômica;
- d) concisão;
- e) utilização de metáforas (como forma de simplificar o entendimento do mundo).

Além disso, o discurso jornalístico se preocupa em assumir uma forma sedutora, capaz de atrair a atenção do leitor e despertar nele o interesse pelo assunto abordado (TRAQUINA, 2008).

A maneira de ver o mundo dos jornalistas é resultado de hábitos mentais adquiridos a partir dos valores de referência adotados para a seleção das notícias. Um destes hábitos é o de ver o mundo de uma forma bipolar, sempre com dois lados em conflito, em que

geralmente, ainda que de forma inconsciente, um deles é retratado como bom e outro como mau, ou como um lado sendo a favor de uma determinada situação e outro, contra.

Outra tendência é a de estruturar os acontecimentos em torno de indivíduos e não de grupos sociais. E, para estabelecer uma relação com a necessidade de despertar desejo nos leitores, há uma predileção pelos acontecimentos que revelem algum tipo de drama, uma aproximação com a vida privada dos indivíduos retratados na notícia (TRAQUINA, 2008).

2.2.1. *Jornalista: o intelectual corporativo*

Se considerarmos que vivemos, atualmente, em uma sociedade do conhecimento, na qual o saber científico e racional se sobrepõe a outras modalidades de saber, precisamos enxergar, nesse contexto, o papel fundamental desempenhado pelo desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação e informação (ORTEGA; HUMANES, 2000). Isso se dá porque “nela [em nossa sociedade] o conhecimento se converteu no polo em torno do qual se organizam grande parte de suas estruturas institucionais e redes comunicativas” (ORTEGA; HUMANES, 2000, p. 16, tradução nossa)³.

É nesse contexto em que o jornalismo atua, aplicando técnicas que aparentam, ou aspiram atingir, algum valor científico, ao se submeter a rotinas de produção rígidas, porém no âmago são o contrário disso. Nos dizeres de Ortega e Humanes (2000, p. 19, tradução nossa):

À margem de suas vinculações com a ciência, o mundo da informação produz um sistema próprio de conhecimentos, certamente não científicos, porém nem por isso menos capazes de proporcionar ‘explicações’ sobre a realidade e, sobretudo, convicções credenciadas acerca da mesma. Neste sentido, muitos destes conhecimentos estão dotados de um alto conteúdo moral. Ou, em outros termos: a especificidade dos conhecimentos midiáticos é que são crenças, e, como todas elas, consistem em convicções firmes acerca da realidade última do mundo.⁴

A ubiquidade do ‘conhecimento midiático’ termina por afetar sobremaneira a sociedade, uma vez que “a estreita relação entre pensamento e linguagem permite-nos afirmar que a influência linguística dos meios de comunicação vai além de modismos, gírias e

3 - “[...] en ella el conocimiento se há convertido em el polo alrededor del cual se organizan gran parte de sus estructuras institucionales y redes comunicativas”.

4 - Al margen de sus vinculaciones con la ciencia, el mundo de la información produce un sistema propio de conocimientos, ciertamente no científicos pero no por ello menos capaces de proporcionar “explicaciones” sobre la realidad y, sobre todo, convicciones credenciales acerca de la misma. En tal sentido, muchos de estos conocimientos están dotados de un alto contenido moral. O en otros términos: la especificidad de los conocimientos mediáticos es que son creencias, y como todas ellas consisten en convicciones firmes acerca de la realidad última del mundo.

vocabulário especiais: produz efeitos nos modos de pensar” (ORTEGA; HUMANES, 2000, p. 22, tradução nossa)⁵.

Podemos inferir, desses dados, que o jornalista terminou por se converter num tipo de intelectual, ou seja, num indivíduo que se destaca no campo social pela sua capacidade de criar e transmitir cultura, de pensar publicamente sobre as questões que mobilizam a sociedade (ORTEGA; HUMANES, 2000). Porém, diferente do tipo clássico da figura do intelectual, aquele dividido no jogo social entre a autonomia e compromisso – e que se pode considerar em declínio nos tempos atuais.

A chegada do Iluminismo e de conceitos como a liberdade de pensamento e de expressão foram cruciais para o estabelecimento não apenas da imprensa, mas também do público, com diferentes correntes ideológicas se utilizando da figura do intelectual na tentativa de persuadi-lo e arregimentá-lo. Porém, o estabelecimento da ‘sociedade de massas’, a partir da segunda metade do século 19, alterou o perfil desse público, que deixou de atuar diretamente nos debates de ordem intelectual para tornar-se num consumidor passivo desses discursos (ORTEGA; HUMANES, 2000).

O avanço das tecnologias da comunicação tratou ainda de pulverizar o público, e o avançado processo de secularização social findou por esvaziar o conteúdo utópico e progressista que alimentava as ideologias dominantes (MARCONDES FILHO, 2000), convertendo, no capitalismo tardio, o público a mais uma mercadoria em circulação.

Nesse cenário, a mídia aos poucos alterou seu papel na direção de tornar-se uma corporação cultural, responsável direta pela circulação de ideias e debates norteadores da vida social. Com uma diferença relevante em relação a outras instituições que exerceram esse papel anteriormente, como a igreja ou as universidades: o seu principal compromisso é com a satisfação do mercado em que o público se converteu. Voltemos a Ortega e Humanes (2000, p. 39, tradução nossa):

Estas corporações são empresas típicas, e como tais expropriam os produtores independentes dos recursos e meios para seguir produzindo fora do marco empresarial. Da mesma forma que o Estado apropriou-se da violência e dos diversos aparatos burocráticos, as empresas culturais acabaram com as possibilidades de existência de criadores autônomos de conhecimento. O criador de conhecimento, o intelectual, só o pode sê-lo com a condição de que se incorpore a algumas das organizações que oligopolizam o mercado cultural.⁶

5 - [...] la estrecha relación entre pensamiento y lenguaje nos permite calibrar que la influencia lingüística de los medios de comunicación va más allá de modismos, giros y vocabulario especiales: produce efectos en los modos de pensar.

6 - Estas corporaciones son empresas típicamente, y como tales expropriam a los productores independientes de los recursos y capacidades para seguir produciendo fuera del marco empresarial. De igual manera que el Estado moderno se ha apropiado de la violencia y de los diversos aparatos burocráticos, las empresas culturales han

Resta ao intelectual integrar-se a esse ambiente para exercer a função de produtor de cultura e informação, afinal é sua presença nas corporações que define seu papel como intelectual e não o contrário. Então, temos que, na verdade, a figura do intelectual não encolheu e desapareceu na sociedade, mas se transformou num outro tipo: num intelectual midiático, em muitos casos anônimo e integrado a um esquema coletivo de produção industrial – o jornalista.

2.3. Ideologia e imaginário do jornalismo

Um aspecto fundamental para a compreensão do grupo social formado pelos jornalistas é a cultura profissional que permeia a atividade e que serve para justificar sua existência na sociedade.

Neste caso, se faltam elementos que permitam ao jornalista delimitar seu campo de atuação de forma satisfatória, por outro lado sua atividade apresenta uma ideologia rica em mitos que permitem uma identificação profunda entre a profissão e valores ocidentais fundamentais, como a liberdade e a democracia. Talvez isso advenha da imagem negativa existente sobre a profissão de repórter quando de seu surgimento (TRAQUINA, 2005).

Segundo Traquina (2008, p. 51):

[...] A mitologia jornalística coloca os membros desta comunidade profissional no papel de servidores do público que procuram saber o que aconteceu, no papel de “cães de guarda” que protegem os cidadãos contra os abusos do poder, no papel de “Quarto Poder” que vigia os outros poderes, atuando do lado de quem doer, no papel mesmo de herói do sistema democrático (Ungaro, 1992), tão bem projetado e, por diversas formas, no imaginário coletivo no espaço público democrático [...].

Aqui se apresenta outra diferença entre o jornalista e o intelectual convencional. Este obtinha seu reconhecimento de duas formas: pelo reconhecimento de seus pares e pelo uso correto e competente das regras próprias de seu campo cultural. Aquele também conta o reconhecimento dos colegas como um critério de distinção. Porém, na ausência de regras definidas para seu campo profissional, a questão dos valores democráticos fundamentais sofre uma espécie de captura pelo jornalista. Toda crítica ao trabalho jornalístico tende a ser automaticamente identificada como um ataque à liberdade de expressão – há assim uma apropriação de um direito constitucional por um grupo profissional.

acabado con las posibilidades de existencia de creadores autónomos de conocimiento. El creador de conocimiento, el intelectual, sólo puede serlo a condición de que se incorpore a algunas de las organizaciones que oligopolizan el mercado cultural.”

É bom ressaltar ainda que a lógica da notícia difere da que rege o conhecimento científico, pois se baseia no que esses profissionais entendem por ‘novidade’, ‘acontecimento’ e ‘estilo jornalístico’.

Esse modelo cognitivo é determinado, principalmente, pelas imagens que o jornalista tem de si e pelas imagens que o público a que ele se dirige tem sobre esse profissional (ORTEGA; HUMANES, 2000).

Estas imagens ajudam a moldar o perfil dos jornalistas tanto dentro da própria categoria, como junto ao público leitor. Para Rodrigo Alsina (2009, p. 225): “Trata-se, por uma parte, de uma referência simbólica, mas que é ao mesmo tempo um instrumental do profissionalismo. [...] Por outra parte, o profissionalismo é concebido como sendo uma qualidade pessoal.”

Algumas dessas imagens que se fixaram no imaginário são:

- a) O jornalista tem a missão de garantir à sociedade o “direito à informação” que rege os princípios da democracia;
- b) A comunidade jornalística se dedica integralmente à profissão, sendo os jornalistas dispostos a sacrifícios pessoais no exercício do trabalho, alheios ao cumprimento de uma jornada fixa de trabalho (o mito do jornalista em tempo integral), devido à natureza inesperada da notícia;
- c) A notícia vem sempre em primeiro lugar, valendo, por ela, correr todo tipo de perigo, inclusive o de vida. Com base nessa crença, são extremamente valorizados os mitos do “furo” (a notícia exclusiva publicada em primeira mão) e a “grande estória”.

Esta relação peculiar com a notícia termina por mitificar o profissional responsável por produzi-la. Assim, existe uma gama de mitos relacionados à figura do repórter.

Conforme enumera Traquina (2008):

- a) O jornalista como aventureiro, testemunha ocular da história, envolto numa atmosfera fantástica na qual a quebra de rotina é uma regra;
- b) Uma visão particular do mito aventureiro é a do “grande repórter”, correspondente internacional ou de guerra;
- c) Há ainda a figura do jornalista “detetive”, perseguidor implacável da liberdade, especializado no jornalismo investigativo capaz de desenterrar a verdade onde quer que ela esteja;

- d) Em consequência dessa última figura, é comum encontrarmos o mito do jornalista como um “caçador”, persistente na apuração de um determinado assunto.

Reforçando a visão maniqueísta de mundo cultivada pelos jornalistas, como antagonistas principais emergem os mitos dos magnatas cujo único propósito é o lucro; dos burocratas insensíveis ao bem comum; e, por fim, o do político corrupto.

Emerge desse caldo uma imagem de heroísmo relacionada à profissão de jornalista. Como nos diz Traquina (2008, p. 58):

Sobre a crosta de cinismo e de um ar de indiferença, a cultura jornalística coloca a profissão de jornalista num pedestal como a melhor profissão e o jornalista num lugar reservado aos heróis, não-assumido, com certeza, como o herói deve ser, mas para todos os efeitos o herói.

Ou ainda, em Ortega e Humanes (2000, p. 47, tradução nossa), vemos os jornalistas como “demiurgos da realidade”:

[...] Não se trata que o jornalismo ponha em relevo o carácter contingente do mundo naqueles aspectos em que possa sê-lo, e sim de que toda a realidade é mostrada como um campo dominado pela aleatoriedade. [...] De maneira que a realidade termina por ser o reino do imprevisível e do ingovernável, já que seu funcionamento deixa de ser explicado conforme os mecanismos, forças, grupos e pessoas responsáveis por ela.

Não dizemos que todo o jornalismo seja assim; porém uma parte dele o é. Nestes casos, narra-nos uma realidade que se assemelha extraordinariamente aos mitos: um mundo povoado por forças ocultas, personagens mágicos e feitos assombrosos ante os quais só cabe primeiro a surpresa (pela sua aparição inesperada) e depois a convicção crédula de sua inexorabilidade, dado que nada se pode fazer para que apareçam ou desapareçam. E nestas cosmogonias de nosso tempo, só há alguns personagens que se assemelham aos heróis do relato, os fabuladores do mesmo. O jornalismo se estabelece, assim, como o mais bem-sucedido (e sem dúvida alguma influente) discurso pós-moderno.⁷

Parece-nos irresistível apontar as semelhanças deste mundo mítico retratado pelos jornalistas com o universo fantástico das histórias de super-heróis.

7 - No se trata de que el periodismo ponga de relieve el carácter contingente del mundo en aquellos aspectos que pueda serlo, sino de que toda la realidad es mostrada como un campo dominado por la aleatoriedad. [...] De manera que la realidad acaba por ser el reino de lo imprevisible y de lo ingovernable ya que su funcionamiento deja de ser explicado conforme a los mecanismos, fuerzas, grupos y personas responsables de ella.

No decimos que todo el periodismo sea así; pero una buena parte del mismo lo es. En estos casos, nos narra una realidad que se asemeja extraordinariamente a los mitos: un mundo poblado de fuerzas ocultas, personajes mágicos e hechos asombrosos ante los que sólo cabe primero la sorpresa (por su inesperada aparición) y después la crédula convicción de su inexorabilidad. Dado que nada puede hacerse para que aparezcan o desaparezcan. Y en estas cosmogonías de nuestro tiempo, sólo hay unos personajes que se parecen a los héroes del relato, los fabuladores del mismo. El periodismo se erige así en el más logrado (y sin duda lo más influyente) discurso postmoderno.

3 RELAÇÕES ENTRE JORNALISMO E QUADRINHOS

Embora o uso de imagens com o intuito de ilustrar histórias ou de passar mensagens seja antigo na cultura humana (MCCLLOUD, 2005), a origem das histórias em quadrinhos está diretamente ligada ao surgimento das tecnologias de impressão, a partir do século 15, e ao desenvolvimento e consolidação da imprensa, a partir do século 19 (SRBEK, 2005).

Neste capítulo, pretendemos revisar um pouco dessa história das histórias em quadrinhos, evitando, no entanto, uma visão linear sobre essa trajetória. Em vez disso, iremos privilegiar nesse percurso o que consideramos as três principais interfaces, ou pontos de contato, entre o jornalismo e as HQs.

São elas: a presença dos quadrinhos nas páginas de jornal, no formato de tiras, e a proposta de considerá-las um gênero jornalístico; depois faremos o caminho inverso e traçaremos a trajetória dos quadrinhos como espaço para a prática jornalística, até a obra de seu principal expoente, o norte-americano Joe Sacco; e por fim entraremos na discussão que norteia esta pesquisa: a da presença do jornalista como personagem nas histórias em quadrinhos, tendo como recorte os quadrinhos de aventura, ficção científica e de super-heróis⁸.

Também vale ressaltar que, por analisarmos mais adiante um caso específico de um quadrinho de ficção científica publicado nos EUA, nosso trajeto estará quase sempre restrito a esse mercado.

Esta visão fragmentada da história das HQs está em consonância com a visão bachelardiana de ruptura no processo de construção epistemológica do conhecimento (SILVA, 2011). Em vez de uma continuidade gradual, “evolutiva”, acreditamos que o processo histórico se constitui pela sucessão de momentos de ruptura que forçam a reorientação e a reescritura da história até aquele momento.

3.1. Dos jornais para as HQs

Ainda que muitos dos mitos relacionados ao jornalismo tenham se fixado no grande público por meio do cinema, pode-se identificar essa relação também em outro produto cultural do século 20, as histórias em quadrinhos. A relação com o jornalismo foi fundamental para o desenvolvimento das HQs (SRBEK, 2005).

8 - Há de se observar, ainda, o jornalismo sobre quadrinhos, ou seja, o jornalismo especializado em notícias sobre a indústria e o mercado das histórias em quadrinhos. Porém, este pode ser considerado apenas como uma especialização do jornalismo cultural.

Uma linguagem, por sinal, que não surgiu do nada. Segundo Patati e Braga (2006, p. 20):

Em fins do século XIX, na Europa, artistas como Caran D’Ache (França), Rudolph Topfer (suíça), Wilhelm Busch e Christoph (Alemanha) já haviam estabelecido os cânones básicos da ilustração de imprensa, e mesmo da narrativa visual sequenciada, que ainda não tinha balões para indicar falas e suas fontes de emissão.

Além disso, podemos citar o pioneirismo do imigrante italiano Angelo Agostini, que no Brasil, em 1869, publicou no jornal *Vida Fluminense* a série *As Aventuras de Nhô Quim – Um Caipira na Capital*, sendo precursor ainda da charge política e do cartum na imprensa nacional (PATATI; BRAGA, 2006).

Como nos afirma o pesquisador Marcos Nicolau (2007, p. 20): “O advento da imprensa [...] consistiu em um espaço no qual se diversificou uma série de gêneros textuais.” A necessidade de produzir conteúdo plural voltado para um público cada vez mais amplo possibilitou o surgimento de diversos tipos de textos informativos ou de entretenimento nas páginas do jornal. Foi nos Estados Unidos, não por coincidência um grande mercado da imprensa ocidental na época, que os quadrinhos se consolidaram como linguagem e, depois, como produto cultural.

Assim, é nos jornais que vai surgir aquele que é considerado o primeiro personagem dos quadrinhos como produto cultural típico da modernidade. Voltemos a Patati e Braga (2006, p. 15):

Em outubro de 1896, jornais norte-americanos de William Randolph Hearst (1863-1951), depositários de uma longa tradição européia de narrativas humorísticas e infantis ilustradas, fizeram convergir as características finais que permitiram o surgimento da definição “padrão” do que vem a ser uma história em quadrinhos. A principal dentre elas é o surgimento dos balões e legendas integrados ao texto, tornando a leitura decididamente mais fluida.

Começou nessa época a publicação de *The Yellow Kid* (*O Menino Amarelo*), inicialmente batizado de *Down on Hogan’s Alley*, página humorística que o referido Menino Amarelo tomou do resto dos personagens do beco, assim que “aprendeu a falar”.

Inclusive, o próprio formato narrativo dos quadrinhos modernos, com as histórias divididas em vinhetas independentes separadas por molduras que, encadeadas, sugerem uma sucessão de ações no tempo (RAMOS, 2009) foi determinado pela imprensa, como nos afirma o pesquisador Fábio Luiz C. Mourilhe Silva (2011, p. 44, em tradução nossa): “A publicidade marca o aparecimento das tiras cômicas, impondo um modelo de formato a ser

usado e assumido pela linguagem dos quadrinhos no contexto do jornal, dentro de um espaço específico designado às tiras cômicas, um espaço também invadido pela publicidade.”⁹

O formato fixo também facilitou a popularização do gênero, ao padronizar a venda de espaço destinado às tirinhas nos jornais. Logo surgiram agências de venda e distribuição de tiras, os syndicates, e os quadrinhos passaram a ser publicados periodicamente em milhares de jornais pelo mundo (GARCÍA, 2012).

Esta influência tão importante do jornal na definição da própria linguagem dos quadrinhos levou o pesquisador Marcos Nicolau a propor que as tiras, ou tirinhas, deveriam ser classificadas como um gênero jornalístico (NICOLAU, 2007). Por fugir ao escopo desta pesquisa, esta proposição será brevemente desenvolvida a seguir, mas evitaremos aprofundar as discussões que ela suscita.

Nicolau, ao abordar os gêneros jornalísticos, se apoia na pesquisa de Wellington Pereira¹⁰ sobre a crônica, para ressaltar que as classificações correntes dos gêneros jornalísticos têm caráter funcionalista e desprezam as implicações estéticas da crônica, que foge aos critérios de temporalidade e referencialidade como a notícia típica do texto jornalístico. Nicolau defende que o mesmo ocorre com a tira.

O autor reforça ainda que a estabilidade no formato da tira, além de sua recorrente veiculação no jornal diário, caracterizam-na como “um texto midiático com formato próprio que representa práticas socioculturais dentro de outra prática sociocultural institucionalizada como a imprensa, envolvendo produtores e receptores de mensagens” (NICOLAU, 2007, p. 23).

A partir dos jornais, as tiras migraram das páginas de entretenimento para os cadernos dominicais, que reuniam vários personagens e, depois, para revistas periódicas, que permitiam o desenvolvimento de histórias mais longas, quebrando as amarras do formato das tiras, com mini-histórias em até quatro quadros. Surgiram então vários subgêneros, além do humor e da aventura (RAMOS, 2009).

A primeira tira de aventura sequenciada foi a série *Wash Tubbs*, criada por Roy Crane em 1924. “Roy Crane [...] foi o primeiro artista a criar ganchos conectando os episódios sem que se tratasse só de manter o leitor interessado na peripécia, mas na evolução, no desdobramento da trama” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 35).

9 - Advertising marks the emergence of comic-strips, imposing a model of format to be used and assumed by the language of comics in the context of newspaper, inside the specific space designated to comic-strips, a space also invaded by advertisement.

10 - Ver PEREIRA, Wellington. **Crônica: a arte do útil e do fútil**: ensaio sobre crônica no jornalismo impresso. Salvador: Calandra, 2004.

O próximo passo dessa indústria de entretenimento em desenvolvimento seria apostar em histórias mais longas, conduzidas por personagens aventureiros, como os inaugurados por Crane. Para isso, os desenhistas e roteiristas precisavam de algum material que pudesse servir de inspiração para suas narrativas. “O principal modelo dos quadrinhos em sua expansão pela imprensa do planeta é o folhetim popular de aventura, escrito e ilustrado com paixão por autores marginais e editores ocupados em não quebrar” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 38).

O sucesso ‘meteórico’ de séries como *Buck Rogers no Século 25*, *Flash Gordon*, *Brick Bradford*, *Tarzan*, *Dick Tracy*, *Príncipe Valente* e várias outras, cimentaram o terreno para o surgimento dos super-heróis, no final dos anos 1930, e a consequente consolidação das histórias em quadrinhos como um produto cultural de massa lucrativo e popular.

A força criativa e o alcance de público dos quadrinhos foram fundamentais para a definição do imaginário coletivo a partir do século 20, como nos dizem Patati e Braga (2006, p. 12):

O impacto cultural dos quadrinhos, mídia barata e de grande alcance de público, foi tanto imediato quanto duradouro. As histórias em quadrinhos foram, e são ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais. Hoje, diversas HQs são consumidas em escala de massa, com larga variedade de opções temáticas e de tratamentos, embora nenhuma nas escalas gigantescas do passado.

3.2. A incrível aventura da vida real

Os quadrinhos alcançaram o grande público ao se tornarem um terreno do fantástico, do inusitado e do maravilhoso. Mesmo os quadrinhos de humor, que buscavam satirizar a vida social, o homem comum, estavam ligados aos domínios da caricatura.

Já havia vida real o suficiente nos programas jornalísticos, nas revistas e jornais para que as histórias em quadrinhos precisassem se preocupar com isso. Assim, os quadrinhos se tornaram um importante meio de escape e de entretenimento para a população.

O problema é que mesmo esse tipo de lazer muitas vezes inocente e escapista se tornou alvo de forças sociais conservadoras quando os quadrinhos passaram a se tornar um produto cultural presente em praticamente todas as casas daqueles que tinham educação formal mínima – ou seja, sabiam ler e escrever.

O sucesso de inúmeras pequenas editoras durante a década de 1950, publicando histórias de mistério policial, aventuras espaciais e de terror sobrenatural, cujo melhor

exemplo no mercado norte-americano foi a EC Comics, suscitou uma espécie de “caça às bruxas” (MAGALHÃES, 2008).

Muitas editoras, após enfrentarem denúncias por corrupção de jovens, foram forçadas a retirar seus produtos de circulação e fechar as portas. Aquelas que trabalhavam para o público infanto-juvenil (ou seja, quase todas) precisaram adotar um código de conduta repleto de restrições, engessando o formato de suas histórias pelo menos pelas duas décadas seguintes (GARCÍA, 2012).

Como nos informa Magalhães (2008):

Essa onda avassaladora de quadrinhos com teor sórdido e pessimista iria chamar a atenção de pais e educadores, que já não viam esse tipo de publicação com bons olhos. Os quadrinhos eram, então, considerados uma para-literatura deletéria à infância e à juventude, tidos como desviantes da verdadeira e edificante leitura.

[...]

Com a proibição das revistas de terror, crime, guerra, eróticas e de ficção científica, algumas editoras mudaram sua linha editorial para continuar no mercado. Criaram as revistas humorísticas, notabilizadas pela revista *Mad*, editada por Bill Gaines [sic], que burlavam o código de ética atribuído às revistas em quadrinhos ao apresentar não só quadrinhos, mas textos satíricos tendo como alvo os sucessos de Hollywood e os costumes da sociedade estadunidense. Barroso (In Bagnariol. 2004, p.86) realça que o formato *Mad* faria história, “influenciando autores e publicações pelo mundo afora ao longo dos anos. A revista seria vitrine para o trabalho de grandes artistas: Jack Davis, Bill Elder, Harvey Kurtzman, Wallace Wood, Sérgio Aragonés, Don Martin, Al Jaffe...”

Até que chegaram os anos 1960...

A contracultura jovem, que pôs de cabeça para baixo os costumes da época, revolucionaram várias manifestações artísticas, notadamente a música – e os quadrinhos não ficaram de fora dessa. Coube a um jovem artista, Robert Crumb, colocar a indústria das HQs de pernas para o ar ao lançar a revista *Zap Comics*, em fevereiro de 1968.

O resultado daquela publicação semiartesanal, com uma tiragem inicial de 1 mil exemplares (mas que logo depois chegaria a 6 mil), chocou até os leitores desavisados de Haight-Ashbury – região da cidade de San Francisco, nos EUA, considerada epicentro do movimento *hippie*¹¹.

Citando Patati e Braga (2006, p. 100):

[...] Os valores mais tradicionais e mais ciosamente defendidos pelos conservadores estavam ali impiedosamente satirizados e anarquizados.

O agudo Crumb havia pescado no ar o espírito dos acontecimentos a sua volta e o trouxera a seu crivo mordaz e hilariante. Isto se deu com um impacto cultural que as HQs nunca mais tinham tido, desde a ascensão dos padrões conservadores, de pensamento no interior das editoras estabelecidas, onde se trabalhava com tiragens de maior alcance e de modo supostamente profissional.

10 - Falaremos mais detalhadamente sobre a contracultura jovem no próximo capítulo.

Ainda que a sátira social de Crumb apoie-se inicialmente num antigo recurso dos quadrinhos, a antropomorfização de animais, ele logo passou a desenhar histórias em que também se tornava o protagonista, para atacar de maneira feroz a própria comunidade *hippie* que frequentava.

Logo se formou ao redor de Crumb um grupo de profícuos artistas que encontraram nos quadrinhos *undergrounds*, impressos e comercializados de forma independente, uma forma de expressão adequada para suas inquietações, causas ou apenas doideiras. Eles logo perceberam que os quadrinhos podiam se libertar das amarras da ficção para invadir o terreno da realidade.

Dentre esses nomes, podemos citar Rick Griffin, com suas HQs sobre movimentos políticos e sociais e sobre as subculturas emergentes do período, como os *Hell's Angels* e os anarquistas *pranksters*. Jack Jackson, o Jaxon, publicou várias histórias de faroeste, com rigoroso apuro histórico, em que os protagonistas eram os indígenas (PATATI; BRAGA, 2006).

Na esteira dessa geração, os anos 1970 trouxeram outro grupo de artistas preocupados em contar histórias em quadrinhos da maneira que os conviesse, viabilizando a publicação de seu próprio material à margem da indústria.

Dentre esses nomes, vale citar os quadrinhos autobiográficos de Harvey Pekar, amigo de adolescência de Crumb, que se resumiam a retratar o cotidiano do roteirista, às vezes opressivo, às vezes banal, mas sempre cheio de vida. Outro nome importante foi o de Art Spiegelman, que se tornou mundialmente conhecido ao publicar as memórias de seu pai, um sobrevivente dos campos de concentração nazistas da Segunda Guerra Mundial, na *graphic novel Maus*, trabalho que lhe rendeu um prêmio Pulitzer (GARCÍA, 2012).

A contracultura trouxe uma lição valiosa para os artistas das histórias em quadrinhos. De acordo com Patati e Braga (2006, p. 110):

A contracultura teve um encontro bastante feliz e fecundo com os quadrinhos, introduzindo elementos radicalmente renovadores tanto na temática como na linguagem. Alimentou o arsenal de dispositivos narrativos de que as HQs dispunham até então e influenciou a forma de vender gibis no mercado americano. Isso tudo com efeitos que se estendem até os dias de hoje, particularmente do ponto de vista do direito de livre expressão e manifestação, que tantos países têm em suas constituições, mas encontram sérios problemas para pôr em prática. [...] Durante um tempo considerável, vários desenhistas puderam financiar suas vidas fazendo HQs, rigorosamente, como achavam que tinha que ser. O ambiente cultural da época era singular e permitiu o florescer dessa planta rara, a história em quadrinhos de autor, em pleno desacordo com o que os publicitários e editores do mercado profissional do momento achavam que os quadrinhos deviam ser.

A consolidação dos quadrinhos alternativos veio nessa esteira, tendo como principal representante a editora Fantagraphics, consolidando a não-ficção como gênero das HQs. Segundo Hatfield (2005, p. x, tradução nossa): “Os quadrinhos alternativos, em suma, ampliaram o repertório temático dos quadrinhos ao aprofundar a exploração de gêneros até então negligenciados, como a autobiografia, a reportagem e a ficção histórica.”¹²

Entre os artistas surgidos a partir dos anos 1990, podemos citar Chester Brown e Daniel Clowes, que “fazem reportagens do cotidiano em quadrinhos, abdicam de qualquer tom grandiloquente, duvidam do caráter de todo mundo e do seu próprio também, numa atitude inevitavelmente contracultural” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 176).

E, finalmente, chegamos àquele que pode ser considerado o ‘pai’ do jornalismo em quadrinhos, Joe Sacco. Ele começou sua carreira no mercado alternativo, como toda sua geração de autores, investindo principalmente em relatos autobiográficos, nitidamente inspirados nas experiências narrativas de Harvey Pekar e com o traço fortemente influenciado pelo ‘estilo sujo’ (MAGALHÃES, 2008) dos artistas underground da escola de Crumb.

Logo, Sacco percebeu que poderia aprofundar a natureza de seus relatos apostando na narrativa jornalística e na reportagem como formas de expressão. A partir dos anos 1990 ele passou a visitar, como jornalista, áreas de conflito armado espalhadas pelo mundo e a documentar, por meio de entrevistas e cobertura fotográfica, o dia a dia das pessoas atingidas pela guerra – com uma predileção por aqueles do lado considerado perdedor.

Seus principais trabalhos foram sobre a guerra dos Bálcãs, na primeira metade dos anos 1990, e a ocupação israelense na Palestina. Ele também publicou suas impressões sobre a cobertura televisiva da imprensa norte-americana durante a Guerra do Golfo. Segundo Patati e Braga (2006, p. 176): “Entre todos estes teatros de operações, seu cristalino testemunho empresta sardônica lucidez a um antibelicismo cuja obviedade sublinha a crueza dos testemunhos.” Seu livro *Palestina* foi agraciado com o Booker Prize, prestigioso prêmio de jornalismo geralmente concedido a livros-reportagem.

O principal desafio do trabalho de Sacco reside na tensão entre a subjetividade própria dos quadrinhos (cuja presença no campo jornalístico está geralmente atrelada ao humor e à caricatura, além da dependência do traço do autor para alcançarmos a referencialidade do fato retratado) e a “objetividade” ou “neutralidade” típica da narrativa jornalística convencional. E ainda:

11 - “Alternative comics, in addition, have enlarged the comic book’s thematic repertoire by urging the exploration of genres heretofore neglected in comics, such as autobiography, reportage, and historical fiction.”

Mais do que em qualquer outro criador de reportagens em quadrinhos, a obra de Sacco está mais próxima das práticas jornalísticas, e mais do que em qualquer outro criador, Sacco autoconscientemente redefine o jornalismo para a mídia dos quadrinhos. Ele usa os quadrinhos não apenas para criar um novo tipo de jornalismo, mas também para questionar as ortodoxias das reportagens mais tradicionais. [...] Ao mesmo tempo, mais do que qualquer um de seus semelhantes, Sacco dirige críticas áspers a si mesmo e a outros jornalistas pelos efeitos dessas práticas em suas reportagens e nas comunidades afetadas pelas guerras que eles visitam (ROSENBLATT; LUNSFORD. In: WILLIAMS; LYONS 2010, p. 69, tradução nossa)¹³.

Equilibrando-se entre os quadrinhos underground e o jornalismo de guerra, Sacco tensionou os limites dessas duas expressões para criar uma obra original que merece atenção.

3.3. O poderoso jornalista mascarado

Ao longo de mais de um século de história, acompanhando todas as transformações sofridas tanto nos quadrinhos e no jornalismo, as HQs cultivaram uma tradição de representar os jornalistas em suas páginas, ajudando a fixar a mitologia que envolve a profissão, mas também, como veremos adiante, a problematizá-la.

É importante perceber as mutações sofridas por essa representação, pois assim podemos rastrear como o imaginário coletivo reage e incorpora os mitos relativos à prática jornalística, mostrando a importância de se pesquisar esse fenômeno.

Por isso, apresentamos agora um levantamento em ordem cronológica de personagens criados nas HQs que encarnaram um ou outro aspecto dessa mitologia, já devidamente abordada no capítulo anterior. Devemos ressaltar que este levantamento pretende-se ilustrativo e não exaustivo, tendo como foco personagens que obtiveram sucesso comercial e circularam por vários países¹⁴.

- a) **Tintin** - Criado pelo belga George Remi, sob o pseudônimo Hergé, em 1929, o personagem Tintin encarna o mito do jornalista aventureiro tão a sério que quase nunca o vemos, de fato, exercendo a profissão, apenas viajando pelo mundo em busca de aventuras. A série foi publicada até 1976, sendo adaptada para televisão, rádio, teatro e, recentemente, cinema, em filme dirigido por Steven Spielberg.

13 - "More than any other creator of comics reportage, Sacco's work is closer to traditional journalistic practices, and more than any other creator, Sacco self-consciously redefines journalism for the comic book medium. He uses comics not just to create a new kind of journalism, but also to question the orthodoxies of more traditional reporting. [...] At the same time, more than any of his peers, Sacco levels harsh criticism at himself and other journalists for the effects of these practices on their reporting and on the war-torn communities they visit."

13 - Este levantamento teve como base reportagem publicada pelo jornalista Sidney Gusman na revista Imprensa, n. 44, abril de 1991. Disponível no endereço eletrônico: <<http://universohq.blogspot.com/2007/06/esses-hericos-jornalistas-sem-tica-um.html>> Acesso em 18/06/2012. Além de informações complementares levantadas nos sites das editoras ou na Wikipedia.

- b) **Superman** - Talvez o mais emblemático jornalista dos quadrinhos, Superman foi criado em 1938 por Joe Shuster e Jerry Siegel e segue em publicação até hoje pela DC Comics, sendo adaptado para as mais diferentes mídias. É o personagem inaugural do gênero dos super-heróis. Profundamente relacionado aos valores norte-americanos, a identidade secreta do personagem é o repórter Clark Kent.
- c) **Capitão Marvel** - Uma imitação do Superman, criada em 1939 por C. C. Beck e Bill Parker para a Fawcett Comics. Sua identidade secreta é o radialista mirim Billy Batson. As várias semelhanças com o Superman fizeram com que a DC Comics movessem um processo de plágio contra a editora, fazendo com que o personagem deixasse de ser publicado. Após a aquisição da Fawcett pela DC, o personagem voltou às bancas. Nos anos 2000, um novo problema, desta vez com a concorrente Marvel por causa do nome do personagem, interrompeu a carreira do super-herói, mas ele voltou mais uma vez a se aventurar com a mudança do título da revista para Shazam.
- d) **Brenda Starr, Repórter** - Criada em 1940 pelo cartunista Dale Messick, Brenda Starr foi publicada em tiras de jornais até 2011 e virou filme em 1989. Encarna o mito da repórter detetive/aventureira.
- e) **Homem-Aranha** - O alter-ego do super-herói Homem-Aranha, o universitário Peter Parker (criado em 1962 por Stan Lee e Steve Ditko para a Marvel Comics), não é propriamente um jornalista, mas um repórter fotográfico cuja principal ocupação é fotografar as próprias aventuras e vender as imagens para o Clarim Diário.
- f) **Questão** - Personagem criado em 1967 pelo artista Steve Ditko para a Charlton Comics, o Questão na verdade é o repórter televisivo Vic Sage. Encarnou de tal modo o mito do repórter detetive que atualmente a personagem passou a ter como identidade secreta a ex-policial Renee Montoya.
- g) **Ben Urich** - Abrimos espaço neste levantamento para incluir um personagem secundário que ganhou papel de destaque na série do Demolidor, publicada pela Marvel Comics. O repórter Ben Urich foi criado em 1978 por Roger McKenzie e Gene Colan. Ele trabalha do Clarim Diário, mesmo jornal do personagem Peter Parker (alter-ego do Homem-Aranha).
- h) **Frank Cappa** - Criada pelo espanhol Manfred Sommer, a série Frank Cappa foi publicada nos anos 1980, alcançando relativo sucesso no mercado europeu,

tendo inclusive um álbum do personagem que se passa no Brasil. Encarna o mito do jornalista correspondente internacional e de guerra.

- i) **Spider Jerusalem** - Na série *Transmetropolitan*, publicada entre 1997 e 2002 no selo Vertigo da DC Comics pelos artistas Warren Ellis e Darick Robertson, o jornalista Spider Jerusalem perambula pela cidade atrás de histórias. Série de ficção científica cyberpunk que parodia a sociedade contemporânea.
- j) **Matthew Roth** - Protagonista da série de ficção científica *ZDM - Zona Desmilitarizada*, criada em 2005 pelos artistas Brian Wood e Riccardo Burchielli, reformula o mito do correspondente de guerra ao criticar os bastidores da imprensa norte-americana, mostrando as implicações políticas envolvidas na cobertura de um conflito armado.

Como podemos notar, a representação do jornalista nas histórias em quadrinhos está intimamente ligada à figura do super-herói, sendo emblemático o fato de o principal personagem e fundador do gênero, o Superman, ser um repórter em sua vida ‘mundana’. Ainda que essa escolha tenha surgido por uma questão meramente de conveniência para seus criadores – afinal, como repórter, o herói poderia estar sempre informado sobre acontecimentos graves que necessitassem de sua intervenção –, sua pertinência não pode ser subestimada.

O Superman encarna praticamente todos os mitos relacionados à profissão jornalística, como a defesa da democracia, o combate à opressão, a busca pela verdade e a disposição para enfrentar os maiores sacrifícios no cumprimento de seu dever. E, a partir dele, vários personagens seguiram a mesma fórmula. O fato de os quadrinhos se apoiarem no estereótipo como uma técnica eficaz de comunicação direta com o leitor (EISNER, 1998) só impulsionou essa tendência.

Há ainda uma questão social a se considerar para explicar o surgimento do super-herói (VIANA, 2005, p. 41): “O processo de burocratização e mercantilização das relações sociais no capitalismo cria a necessidade, através da fantasia, de superar a prisão que se tornou a vida social e conquistar uma liberdade imaginária para compensar a falta de liberdade real”.

Esta visão ingênua, que apenas reproduzia a mitologia profissional sem refletir sobre suas implicações, foi aos poucos sendo minada, à medida que as narrativas de super-heróis se viram forçadas a acompanhar as mudanças sociais ao longo de sua história.

A primeira mudança veio, nos anos 1960, com a ascensão da Marvel no mercado norte-americano, pelas mãos da dupla Jack Kirby e Stan Lee. Seu Homem-Aranha, um

sucesso imediato de público, era na verdade, Peter Parker, um jovem estudante que completava a renda do mês fazendo bicos para o *Clarim Diário*, um tabloide comandado com mão de ferro pelo editor-chefe J. Jonah Jameson (HOWE, 2013).

Jameson tinha ojeriza ao Homem-Aranha e tentava de todas as formas colocar a opinião pública contra o super-herói. Ficava evidente ao público, então, o poder manipulador da imprensa – afinal, se o Homem-Aranha era o mocinho da história, então o jornal mentia ao colocá-lo como vilão.

Ao longo de décadas de publicação, também, pode-se notar uma distinção cada vez mais tênue entre a atividade jornalística dos personagens Clark Kent e Peter Parker e suas contrapartes heroicas, com implicações relevantes de ordem ética (KANNO, 2006). Enquanto era um super-herói empenhado em promover a paz e a justiça, a personagem tirava vantagem de sua vida dupla para obter material jornalístico (o que era uma regra para o Homem-Aranha desde seu surgimento passou a ser recorrente nas histórias do Superman também).

A renovação temática e narrativa das HQs de super-heróis, que prosseguiu nos anos 1970 com profissionais como Jim Steranko, Roy Thomas, Neal Adams, Barry Windsor-Smith, Joe Kubert e Berni Wrightson, resolveu jogar fora de vez o desgastado código de conduta dos anos 1950 com a chegada da chamada geração Vertigo, capitaneada por Alan Moore e Frank Miller.

A partir dos anos 80, nas histórias criadas por Frank Miller para o Demolidor, a presença de Ben Urich problematizou a representação do jornalista nos quadrinhos, ao envolvê-lo em problemas de ordem ética e legal no exercício da profissão que até então eram apenas implícitos ou secundários.

Percebendo o potencial dessas publicações voltadas a um público mais maduro, a DC Comics criou, no começo dos anos 1990, o Selo Vertigo para abrigá-las. É nesse contexto que vários roteiristas, notadamente britânicos, invadiram o mercado de heróis, elevando-o a um novo patamar. A chamada ‘primeira onda’ da invasão britânica foi liderada por artistas como Alan Moore, considerado o pioneiro com seu trabalho em Monstro do Pântano, Neil Gaiman e Grant Morrison.

Alguns anos depois, outros nomes se juntaram e sacudiram as bases do universo dos supers, ousando cada vez mais e desafiando a ortodoxia das grandes editoras. Desta segunda onda, destacam-se os autores Garth Ennis, Mark Millar e Warren Ellis (ver MURRAY. *In*: WILLIAMS; LYONS, 2010 e ROUND. *In*: WILLIAMS; LYONS, 2010).

Integrada a esse movimento, surge em 1995 a série *Transmetropolitan*. Apostando no projeto do roteirista Warren Ellis, a DC Comics inaugurou o selo Helix para publicar

histórias de ficção científica voltadas para o público adulto da Vertigo. A série foi logo um sucesso, mas as demais iniciativas do selo não vingaram, e *Transmetropolitan* acabou migrando para a Vertigo, onde foi publicada até sua conclusão, em 2002.

O diferencial de *Transmetropolitan* está no fato de o jornalismo não ser apenas um disfarce para seu protagonista. Spider Jerusalem é um jornalista *full time* sem superpoderes e as histórias da série giravam em torno de suas andanças pela cidade em busca de material para suas reportagens.

O sucesso de *Transmetropolitan* foi fundamental para que outro projeto semelhante fosse publicado. *ZDM – Zona Desmilitarizada*, no entanto, prefere apostar numa paródia futurista mais dramática e menos irônica do jornalismo contemporâneo. Em *ZDM*, os Estados Unidos estão divididos após uma nova guerra civil e a ilha de Manhattan, em Nova Iorque, tornou-se uma espécie de Faixa de Gaza, disputada pelos dois lados. Neste cenário, um repórter free-lancer retrata o dia-a-dia dos sobreviventes e os bastidores da imprensa durante o conflito.

Como podemos perceber, ao longo de sete décadas, a representação do jornalista nas histórias de super-heróis e de aventura foi evoluindo conforme a abordagem temática foi amadurecendo nesses gêneros. Da mesma forma como ocorre com a representação da ciência e dos cientistas nos quadrinhos, que parte de estereótipos e clichês no surgimento da mídia, para se sofisticar e buscar uma representação mais acurada durante seu desenvolvimento (DANTON, 2005), podemos afirmar que a representação dos jornalistas nas HQs sofreu esse mesmo movimento.

4 CONTRACULTURA: DO NOVO JORNALISMO AO CYBERPUNK

O que, afinal de contas, queriam os *hippies*? À primeira vista, essa é uma questão complicada. Afinal, estamos falando de um movimento juvenil - iniciado nos EUA na segunda metade do século 20 – que levantou muitas bandeiras. Amor livre, vida rural, novos padrões de moda, alimentação e espiritualidade, *rock'n'roll*, igualdade social para negros, mulheres, homossexuais, fontes de energia alternativa, pacifismo, apologia às drogas. Várias delas (feliz ou infelizmente) continuam em pé até hoje.

Responder à pergunta, no entanto, pode nos ajudar a entender o que realmente foi esse breve e intenso momento chamado à época de ‘contracultura’, porque este não seria um fenômeno historicamente isolado e de que modo a visão contracultural é predominante na representação do jornalista em *Transmetropolitan*.

A resposta é simples. Os *hippies* queriam ser livres. Para viver a seu próprio modo, independente dos preceitos ditados pelas convenções socioculturais em voga. E para divulgar esse novo modo de vida a quem estivesse interessado. Aproveitando o momento histórico, o pesquisador Theodore Roszak cunhou o termo contracultura para definir a contraposição encampada pela juventude ocidental aos valores cada vez mais arraigados da sociedade tecnocrática que se firmava (ROSZAK, 1969). Esse termo, no entanto, findou por ampliar-se para englobar outras manifestações culturais contra-hegemônicas, indo além do conceito de juventude.

Nas palavras dos pesquisadores Ken Goffman e Dan Joy (2007, p. 49):

Nossa definição é a de que a essência da contracultura como um fenômeno histórico perene é caracterizado pela afirmação do poder individual de criar sua própria vida, mais do que aceitar os ditames das autoridades sociais e convenções circundantes, sejam elas dominantes ou subculturais. Afirmamos ainda que a liberdade de comunicação é uma característica fundamental da contracultura, já que o contato afirmativo é a chave para liberar o poder criativo de cada indivíduo.

Assim, em vários momentos históricos, diferentes grupos contraculturais surgiram, propondo uma ruptura com o modelo social em vigor, para em seguida serem absorvidos e ‘pacificados’ pela sociedade – porém, deixando sua contribuição nos costumes e fomentando o surgimento de novas contraculturas. A contracultura seria, portanto, uma ruptura da tradição e uma tradição da ruptura (GOFFMAN; JOY, 2007).

4.1. Características da contracultura

Entre os princípios fundamentais da contracultura estão a *individualidade* colocada acima das convenções sociais, o *desafio ao autoritarismo* em vigor e a *defesa de mudanças* individuais e sociais.

Características secundárias decorrem dessas primeiras. As contraculturas promovem *rupturas e inovações radicais na arte, ciência, espiritualidade, filosofia e estilo de vida*. Esses movimentos são marcados pelo *estímulo à diversidade* entre seus integrantes. Pregam ainda *comunicação aberta e o compartilhamento irrestrito de informações* entre seus adeptos. Por fim, esse posicionamento frente à vida termina por promover a *rejeição* dos contraculturalistas pela sociedade, ocasionando a *fuga ou o exílio* deles (GOFFMAN; JOY, 2007).

O conflito com o *status quo* se dá, porque “[...] contraculturas são movimentos de vanguarda transgressivos. O apego contracultural à mudança e à experimentação inevitavelmente leva à ampliação dos limites da estética e das visões aceitas” (GOFFMAN; JOY, 2007, p.54). Sem esquecer um detalhe crucial que diferencia as contraculturas de outros movimentos artísticos ou subculturas, que é sua afirmação como *estilo de vida*.

Novamente, em Goffman e Joy (2007, p.17): “A contracultura não pode ser construída ou produzida: precisa ser vivida. Se a contracultura valoriza ampliar as fronteiras da arte, ela valoriza muito mais levar a vida como uma experiência artística em progresso.”

4.2. Contraculturas em comunicação

A partir dessas premissas, existiram oito movimentos contraculturais antes da chegada dos *beatniks* norte-americanos, que por sua vez foram os principais inspiradores das contraculturas surgidas a partir da segunda metade do século 20.

Foram eles: os socráticos (Grécia, c. séc. V a.E.C.); os taoístas (China, c. séc. V a.E.C.), o zen budismo (China, c. séc. V), o sufismo (Oriente Médio, c. séc. VII), o trovadorismo (Europa, séc. XI), o Iluminismo (Europa, séc. XVII), o transcendentalismo (EUA, séc. XIX) e a Geração Perdida (Paris, 1900-1940) (GOFFMAN; JOY, 2007).

Vale ressaltar o papel fundamental da comunicação no surgimento e desenvolvimento de contraculturas. O escritor Dan Joy identifica três maneiras pelas quais as contraculturas podem estabelecer contato entre si e trocar influências.

A primeira delas é o contato direto. “Nesse caso, participantes de uma contracultura interagem diretamente com participantes de outra, abrindo canais de comunicação que encorajam a individualidade e amplificam o impulso contracultural” (apud

GOFFMAN; JOY, 2007, p. 13). O autor cita como exemplo a influência dos sufis sobre o frei Roger Bacon para que este pudesse criar as bases do seu ‘método científico’ – um dos futuros pilares do Iluminismo. Ou ainda como o encontro entre os vanguardistas europeus e os escritores norte-americanos em Paris ajudou a catalisar a chamada Geração Perdida dos anos 1930.

A segunda forma – e a que mais nos interessa – é o contato indireto ou mediado. Sem a fixação do pensamento de Sócrates em manuscritos, a civilização ocidental não teria as mesmas feições de hoje. O livro impresso em tipos móveis e o desenvolvimento do correio como ferramenta de comunicação interpessoal tiveram papel crucial para a divulgação do pensamento iluminista. Já os transcendentalistas norte-americanos eram fanzineiros primitivos que editavam por conta própria seu pensamento em livros e jornais de baixa tiragem (GOFFMAN; JOY, 2007).

No século 20, a televisão foi o veículo adotado pelos beatniks para cunhar uma iconografia de seus autores capaz de perpetuar suas ideias pelo restante do século (GOFFMAN; JOY, 2007). O estabelecimento da indústria fonográfica possibilitou o surgimento de uma identidade mundial entre os jovens, tendo como elemento comum o *rock'n'roll*, transformando a contracultura jovem num fenômeno de massas (PEREIRA, 1992).

Esse estabelecimento da juventude como categoria social, imersa e integrada por meio de uma cultura de massas, vai diferenciar radicalmente o movimento hippie das expressões contraculturais anteriores a ela, além de estabelecer esses parâmetros como basilares das expressões contraculturais posteriores.

No seu prefácio ao livro *Cultura de Massas no século XX: o espírito do tempo 2 – Necrose*, Edgar Morin resume bem essa relação:

Efetivamente há crise na cultura de massas nos anos 60-70: esta cultura começa a perder seu caráter homogeneizante, unificado, integrado e euforizante [...]. Mais profundamente, a crise se manifesta no seio mesmo dos modelos integrados e integradores: a promoção dos valores juvenis, a promoção dos valores femininos, a promoção da libertinagem e do princípio do prazer, e enfim a promoção da mitologia concreta dos lazeres/férias, viagens.

[...]

Assim, na “grande época” da cultura de massas, juventude e feminilidade estavam culturalmente estacionadas nos seus subsetores; a partir de 1955, a irrupção dos valores adolescentes “selvagens” desencadeia uma sucessão de inovações e de rupturas no seio da subcultura juvenil, não somente no cinema, mas através do nascimento e do impulso do rock. (MORIN, 1986, p. 10)

No rastro dos *hippies*, várias subculturas juvenis surgiram nas décadas seguintes. Entre elas, o *glam*, a *New Age*, os *punks* e, mais recentemente, a cultura *hip hop*, os ciberdélícos, *cyberpunks*...

Nos dias atuais, expressões fortemente contraculturais, como os códigos de conduta da ética hacker, se popularizaram graças a iniciativas como o *Wikileaks* ou o movimento *Occupy*. A própria cibercultura tem uma de suas origens na turbulenta década de 1960.

Apesar de a infraestrutura da internet ter surgido nos laboratórios militares (LEVY, 1999), foram alguns *nerds* cabeludos, como a turma em torno da qual orbitavam os empresários Steven Jobs e Bill Gates, que pensaram na possibilidade de se construir um computador pessoal, para uso domiciliar (GOFFMAN; JOY, 2007).

Iniciativas como a *The Whole Earth Catalog*, capitaneada por Stewart Brand (ativista que ficou conhecido por participar dos testes de ácido lisérgico promovidos pelo escritor Ken Kesey), foram fundamentais na difusão da ideia de que a rede internacional de computadores deveria ser um espaço destinado à livre troca de informações entre os indivíduos a ela conectados (TURNER, 2006).

Quanto mais se ampliam as possibilidades de comunicação, mais os valores contraculturais circulam entre as pessoas – embora outros valores, mais tradicionais ou reacionários, não deixem de circular.

Por fim, Joy defende que contraculturas distintas podem partilhar alguma continuidade por meio do que ele chama de ressonância, que seria a “semelhança de ideias, produtos artísticos, meios de desenvolvimento e formas de vida que se apresenta em contraculturas entre as quais não há nenhum indício de contato, direto ou indireto” (apud GOFFMAN; JOY, 2007, p. 15). E continua: “A chave para compreender ressonâncias aparentemente misteriosas entre contraculturas distantes no tempo e no espaço pode ser os valores profundos e básicos que as contraculturas partilham” (apud GOFFMAN; JOY, 2007, p. 15).

4.3. O admirável mundo do Novo Jornalismo

Em meio ao turbilhão da década de 1960, um punhado de jornalistas norte-americanos acreditou que as técnicas convencionais de reportagem não eram suficientes para dar conta de tanta mudança comportamental.

Trabalhando em diferentes veículos e sem nenhum tipo de unidade como grupo organizado, mas procurando conquistar espaço num ambiente profissional competitivo e hostil, eles “perceberam que o jornalismo podia fazer mais do que simplesmente relatar objetivamente os acontecimentos” (WEINGARTEN, 2010, p. 16). E passaram a tratar seu material profissional como se fosse arte – no caso, literatura.

Não era um movimento organizado, nem se constituía como algum tipo de vanguarda, com manifesto e tudo o mais. Porém, “num período de sete anos, um grupo de escritores surgiu aparentemente do nada [...]” para contar “[...] histórias sobre como a vida estava sendo vivida nos anos 1960 e 1970 e o que aquilo tudo significava” (WEINGARTEN, 2010, p. 15). Pelo menos dois nomes estabelecidos da literatura norte-americana aproveitaram o *boom* da chamada ‘não-ficção’ e publicaram obras seminais do gênero: Truman Capote (*A Sangue Frio*) e Norman Mailer (*Os Exércitos da Noite*).

A irrupção desses autores promoveu “[...] um fluxo sem precedentes de não ficção criativa, o maior movimento literário desde o renascimento da ficção americana nos anos 1920” (WEINGARTEN, 2010, p. 15). A diversidade de autores e a falta de consenso entre eles sobre a natureza do próprio trabalho contribuíram para que houvesse uma indefinição sobre o termo. O Novo Jornalismo podia ser definido aproximadamente como “um jornalismo que se lê como ficção e que soa como a verdade do fato relatado” (WEINGARTEN, 2010, p. 16).

Isso não significava que eles foram os pioneiros a fazer jornalismo literário. O próprio Tom Wolfe assume isso ao citar nomes como Charles Dickens, Mark Twain e Anton Tchekhov, e jornalistas-escritores de gerações anteriores, como Stephen Crane, John Reed, Ernest Hemingway, George Orwell e John Hersey (WOLFE, 2005). Mas a geração do Novo Jornalismo conseguiu sistematicamente se aproximar das técnicas literárias numa época em que o jornalismo havia se consolidado como uma atividade industrial dominada por rotinas e em que a reportagem se consolidava como um gênero voltado para um aprofundamento no tratamento da realidade operado pela notícia.

Assim, ao introduzir técnicas literárias no discurso jornalístico, os chamados ‘novos jornalistas’ abalaram o status quo tanto do jornalismo, quanto da literatura. Uma característica nitidamente contracultural.

Por um lado, inverteram os padrões de valores noticiosos no mundo das redações, dedicando-se à cobertura de temas considerados menores para o campo profissional. Além de escreverem as chamadas matérias ‘diversionais’, ou seja, estarem longe de áreas de prestígio

dentro dos jornais, como a política, muitos trabalhavam para os suplementos de fim de semana, considerados espaços pouco interessantes para se subir na carreira.

Como nos explica Tom Wolfe (2005, p. 29): “Naquela época, 1963 e 64, os suplementos de domingo estavam perto de ser a mais baixa forma de periódico.” E complementa (WOLFE, 2005, p. 14):

Todo mundo conhece uma forma de competição entre repórteres de jornal, a competição pelo *furo* jornalístico. Repórteres de furos competiam com suas contrapartidas em outros jornais, ou nas agências de notícias, para ver quem conseguia primeiro uma matéria e escrevia mais depressa; quanto mais importante a matéria – isto é, quanto mais ela tivesse a ver com poder ou com catástrofes –, melhor. Mas havia também aquela outra turma de repórteres... Esses tendiam a ser conhecidos como “escritores de reportagens especiais”. [...] “Reportagens especiais” era a expressão jornalística para uma matéria que escapava à categoria da notícia pura e simples.

O Novo Jornalismo também pôs em xeque a escala de valores do campo literário. Estes jornalistas mostraram que o jornalismo poderia ser um fim em si para se atingir o reconhecimento do público, e não um abrigo passageiro para o autor enquanto sua carreira como romancista se preparava para decolar.

Ao comentar como Hemingway usava o jornalismo como ferramenta para sua carreira de literato, Edvaldo Pereira Lima explica o motivo (LIMA, 1993, p. 146):

Contextualmente, no bojo dessa preferência residia o fato de o jornalismo permanecer como espaço marginal da atividade moderna da escrita. O reconhecimento artístico continuava reservado à prosa e à poesia de ficção, talvez ao ensaio. Em ebulição, porém, o jornalismo teria ainda de reelaborar e projetar, para níveis superiores, sua contínua interação simbiótica com a arte literária.

O questionamento ao status quo promovido pelo Novo Jornalismo não se resumia ao papel inferior que o jornalismo ocupava em relação à literatura, mas à própria relação com a arte praticada pelos escritores. Eles provaram ser possível dar um tratamento absolutamente ficcional a um episódio real e cumprir essa tarefa artística como quem apura uma pauta.

Novamente, Wolfe (2005, p. 26):

Os literatos ignoravam esse lado do Novo Jornalismo, porque faz parte das suposições da crítica moderna que esse material cru simplesmente está “lá”. É “dado”. A ideia é a seguinte: dado um determinado corpo de material, o que o artista faz com ele? A parte crucial que a reportagem desempenha em toda narrativa, seja em romances, filmes ou não-ficção, é algo não tanto ignorado, mas simplesmente não compreendido. A noção moderna de arte é essencialmente religiosa ou mágica, e segundo ela o artista é visto como uma fera sagrada que, de alguma forma, grande ou pequena, recebe relances da divindade conhecida como criatividade. O material é meramente seu barro, sua paleta... Mesmo a relação óbvia da reportagem e o grande romance – basta pensar em Balzac, Dickens, Gogol, Tolstói, Dostóievski e, de fato, Joyce – é uma coisa que os historiadores da literatura abordam apenas no sentido

biográfico. Foi preciso o Novo Jornalismo para trazer para primeiro plano essa estranha questão da reportagem.

Outro ‘dogma’ profissional posto em xeque pelo grupo era o compromisso com a objetividade que os jornalistas deveriam ter. Esta espécie de ‘cláusula pétrea’ da profissão esconde claros traços ideológicos, como nos diz Richard Keeble (KEEBLE, In: ALLAN, 2005, p. 57, tradução nossa):

Não obstante o compromisso teimoso de jornalistas de primeira linha com a objetividade e a crença de que o ‘fato’ possa ser separado do ‘comentário’ não apenas em de face da crítica pós-moderna das dualidades do Iluminismo (o qual priorizaria o intelecto sobre a emoção, a mente sobre o corpo, a cabeça sobre o coração, o objetivo pelo subjetivo), ao sugerir que a busca pela informação possa ser livre de valores, a ideologia da subjetividade também serve para marginalizar as dimensões éticas e políticas dentro da cultura jornalística dominante.¹⁵

Como podemos ver, além de ter captado o espírito da contracultura jovem em sua gênese, o Novo Jornalismo também se utilizou de seus preceitos para questionar os métodos estabelecidos para o fazer jornalístico de forma radical. Essa radicalidade seria levada ao extremo com um dos expoentes do ‘movimento’: Hunter S. Thompson.

4.3.1. As sete faces do Dr. Gonzo

Dentre os ‘novos jornalistas’, Hunter S. Thompson (1937-2005) foi quem mais se aproximou do preceito contracultural de viver em consonância com sua experiência artística. Thompson trabalhou em vários jornais e países, geralmente como free-lancer, até conseguir publicar, em 1967, o livro-reportagem *Hell's Angels: medo e delírio sobre rodas*, um sucesso imediato de vendas que lançou seu nome nos EUA.

Excêntrico, bebedor e drogado, mas também inteligente e cativante o suficiente para conseguir se aproximar das pessoas, Thompson traçou ácidos retratos da geração paz e amor e dos ideais do modo de vida norte-americano para veículos como a então recente *Rolling Stone* (veículo para o qual cobriu a campanha da reeleição de Richard Nixon).

Sua obra mais radical, o livro-reportagem *Medo e Delírio em Las Vegas*, narra suas aventuras com um advogado tão alucinado quanto ele, num relato que muitas vezes põe em dúvida a própria veracidade – uma vez que pareceria difícil para o leitor crer na existência

15 - Yet mainstream journalists’ stubborn commitment to objectivity and the belief that ‘fact’ can be separated from ‘comment’ not only in the face of the postmodernist critique of the Enlightenment dualities – which prioritized the intellect over emotion, mind over body, head over heart, the objective over the subjective; by suggesting the pursuit of information can be value free, the ideology of objectivity also serves to marginalize the ethical and political dimensions within the dominant journalistic culture.

de pessoas como ele e seu companheiro. Como estratégia narrativa (e também para não assumir abertamente a prática de crimes como a posse de drogas e armas), ele criou o personagem/heterônimo Raoul Duke.

O estilo selvagem de sua escrita ficou conhecido como “jornalismo gonzo” (ALLAN; ZELIZER, 2010, p. 51, tradução nossa):

Jornalismo gonzo: reportagem que lança mão de técnicas ficcionais para descrever situações não-ficcionais. Termo cunhado pelo escritor norte-americano Hunter S. Thompson, que foi destacado para cobrir a campanha presidencial norte-americana de 1972 pela revista Rolling Stone, mas em vez disso desenvolveu sua própria narrativa movida a álcool e drogas (Medo e Delírio na Corrida Presidencial), jornalismo gonzo tem sido mais amplamente associado com proponentes do Novo Jornalismo como Norman Mailer e Tom Wolfe. Jornalismo gonzo vê como um ponto central para a cobertura resultante as experiências práticas e subjetivas do jornalista. Cativa o público com um estilo de prosa que tenta reproduzir as sensações daquela experiência direta. Frequentemente visto como um privilégio da participação sobre a observação, e de estilo sobre conteúdo, vários aspectos literários – como hipérboles, exageros, irreverência, extensas narrativas em primeira pessoa e sátira – caracterizam seu produto em vários graus. Jornalismo gonzo também incorpora textos em progresso – fragmentos de diálogos, transcrições, notas incompletas – como parte de sua reportagem.¹⁶

A escrita de Hunter S. Thompson findou por se firmar como um paradigma do que ficou conhecido como Novo Jornalismo:

Efetivamente, eles [os integrantes do Novo Jornalismo] estavam clamando para o jornalismo um território ocupado anteriormente pelo romance – e repudiando a afirmação de que o jornalismo era de alguma forma inferior ao romance. Eles também estavam ajudando a liquidar a ideia de que a boa escrita seria necessariamente clara e simples.

Aqui está um trecho de um celebrado artigo sobre o Kentucky Derby pelo jornalista gonzo Hunter S. Thompson, apresentando o cartunista britânico Ralph Steadman:

Peguei a via expressa até o local da corrida dirigindo muito rápido e jogando o monstruoso carro de uma faixa para outra, com uma cerveja na mão e a mente tão confusa que quase esmaguei um Fusca cheio de freiras quando joguei para o lado com tudo para pegar a saída certa. Havia uma chance mínima, pensei, de conseguir encontrar o britânico feioso antes que ele se apresentasse.

Mas Steadman já estava no camarote da imprensa quando cheguei lá, um jovem inglês barbado usando um casaco de tweed e óculos de sol da Força Aérea Real. Não havia nada de particularmente estranho nele. Sem varizes na cara, nem montes de verrugas peludas. Falei para ele da descrição da mulher do motel e ele pareceu confuso. “Não deixa isso te incomodar”, aconselhei. “Só não esquece nos próximos dias que estamos em Louisville, Kentucky. Não estamos em Londres. Nem mesmo

16 - Gonzo journalism: reporting that draws upon fictional techniques to describe non-fictional situations. Coined by US writer Hunter Thompson who was assigned to cover the 1972 US presidential campaign for Rolling Stone magazine but who instead developed his own narrative about drugs and alcohol (Fear and Loathing on the Campaign Trail), gonzo journalism has been associated more broadly with new journalism proponents like Norman Mailer and Tom Wolfe. Gonzo journalism sees a journalist's subjective, hands-on experiences in events and issues as central to the coverage that results. It engages the public in a prose style that tries to replicate the feeling of that direct experience. Often taken to mean a privileging of participation over observation and of style over substance, various literary features – such as hyperbole, exaggeration, profanity, extended first-person narrative and satire – characterize its output to varying degrees. Gonzo journalism also often incorporates texts in process – snatches of dialogue, transcripts, unfinished notes – as part of its reportage.

em Nova York. Esse lugar é estranho. Você tem sorte que aquela débil mental no motel não puxou uma pistola de dentro da caixa registradora e fez um rombo em você.” Eu ri, mas ele parecia preocupado.
*Scanlan’s Monthly*¹⁷

‘Gonzo’, de acordo com o dicionário, significa ‘louco, bizarro, absurdo’; é usado para designar ‘jornalismo de uma natureza subjetiva excêntrica’ – e, você pode acrescentar, certamente não é politicamente correto. Mas, como o Novo Jornalismo em geral, este artigo tem vida, cor e familiaridade. Note o quão específico é: “um Fusca cheio de freiras” em vez de “uma lotação de freiras”; “um casaco de tweed e óculos de sol da Força Aérea Real”, em vez de “um sobretudo e óculos de sol”. Acima de tudo, tem o compasso e o ritmo da fala. (HICKS; ADAMS; GILBERT, 1999, p. 141, tradução nossa)¹⁸.

Mas, além do texto afiado e do uso das técnicas narrativas literárias, Thompson “[...] era um homem disposto a se enfiar nas brechas e a arriscar seu bem-estar, se necessário, para conseguir a reportagem” (WEINGARTEN, 2010, p. 151).

Durante o período em que acompanhou os Hell’s Angels, uma subcultura de motoqueiros nômades e brucutus dos anos 1960, pouco antes de entregar o livro à editora, Thompson encontrou dificuldades para concluir seu relato. Até que, durante uma bebedeira, ele foi espancado por um grupo de Angels.

Segundo Weingarten (2010, p. 171):

O editor de Thompson da Random House, Jim Silberman, não ficou nem um pouco surpreso quando o escritor lhe contou o que acontecera. “Eu disse a Hunter: ‘Seu método de pesquisa é se amarrar nos trilhos de uma ferrovia, sabendo que o trem está chegando, para ver o que acontece’”, disse ele. “Ele quer uma história em que algo assim aconteça. Está procurando uma provocação. Precisava de um final, porque estava realmente procurando um final para o livro”.

17 - Aproveitamos, nesse trecho da reportagem de Thompson, a tradução já existente de Camilo Rocha (disponível em THOMPSON, 2004).

18 - Effectively they were claiming for journalism territory previously occupied by the novel – and repudiating the claim that journalism was somehow inferior to the novel. They were also helping to dispose of the idea that good writing is necessarily plain and simple.

Here’s a snippet from a celebrated piece on the Kentucky Derby by gonzo journalist Hunter S Thompson featuring the British cartoonist Ralph Steadman:

I took the expressway out to the track, driving very fast and jumping the monster car back and forth between lanes, driving with a beer in one hand and my mind so muddled that I almost crushed a Volkswagen full of nuns when I swerved to catch the right exit. There was a slim chance, I thought, that I might be able to catch the ugly Britisher before he checked in.

But Steadman was already in the press box when I got there, a bearded young Englishman wearing a tweed coat and HAF sunglasses. There was nothing particularly odd about him. No facial veins or clumps of bristly warts. I told him about the motel woman’s description and he seemed puzzled. ‘Don’t let it bother you,’ I said. ‘Just keep in mind for the next few days that we’re in Louisville, Kentucky. Not London. Not even New York. This is a weird place. You’re lucky that mental defective at the motel didn’t jerk a pistol out of the cash register and blow a big hole in you.’ I laughed, but he looked worried.

Scanlan’s Monthly

‘Gonzo’, according to the dictionary, means ‘bizarre, crazy, absurd’; is used about ‘journalism of a subjective eccentric nature’ – and, you might add, is certainly not politically correct. But, like the new journalism in general, this piece has life, colour and immediacy. Notice how specific it is: ‘a Volkswagen full of nuns’ rather than ‘a carload of nuns’; ‘a tweed coat and HAF sunglasses’ rather than ‘an overcoat and sunglasses’. Above all, it has the pace and rhythm of the spoken word.

Sonny Barger [líder dos Angels] considerou o incidente uma oportunidade para Thompson encerrar o livro com um clímax excitante e chocante.

Para o jornalista, não bastava recuperar os fatos por meio dos depoimentos de testemunhas, era essencial vivê-los e fazer isso chegar aos leitores. “‘Ele tentava superar Hemingway vivendo a vida sobre a qual estava escrevendo’, disse Ralph Steadman, ilustrador e frequente colaborador de Thompson. ‘Sua atitude era: se você compra a passagem, tem que fazer o passeio’.” (WEINGARTEN, 2010, p. 167).

Apesar de ser uma narrativa jornalística um tanto quanto convencional, em comparação com seus trabalhos posteriores, em *Hell's Angels* Thompson já apontava algumas críticas à contracultura jovem aos mostrar as relações entre a gangue de motociclistas e os jovens liberais da época. O texto ainda revela a ligação que Thompson enxergava entre a literatura beatnik e o movimento hippie:

Thompson demonstra que enquanto os Angels eram predominantemente homens brancos violentos – e mesmo racistas – que aparentavam fazer suas próprias regras, a contracultura desenvolveu com eles uma relação devido ao poder de “barganha” que eles pareciam possuir. A contracultura trilhou uma tênua linha ao escolher tais foras-da-lei como sua polícia não-oficial. Os Angels satisfizeram muitas necessidades práticas para a manutenção da vida em Haight-Ashbury [bairro de San Francisco que era o centro do movimento hippie norte-americano], mas ao mesmo tempo, a contracultura teve de expor-se ao potencial (e às explosões) de violência deles. (ZIMMERMAN, 2008, p. 34, tradução nossa)¹⁹

Dessa forma, além de um típico personagem de sua época, Thompson ao mesmo tempo se tornava num observador cético e reticente das mudanças comportamentais do período, sempre pronto a expor as contradições de sua geração.

Ele observava, por exemplo, a contrassenso entre o consumo desenfreado de drogas sintéticas e as críticas à sociedade consumista da época (GAIR, 2007, p. 135, tradução nossa): “[...] para o jornalista ‘gonzo’ Hunter S. Thompson, o LSD era um símbolo da inabilidade da contracultura em escapar às normas do capitalismo consumista; seus usuários eram fissurados em ácido pateticamente ávidos que pensavam que poderiam comprar paz e compreensão por três pratas a dose’.”²⁰

19 -Thompson demonstrates that while the Angels were predominantly violent, white men— often racist— who appeared to make their own rules, the counterculture developed a relationship with them because of the “bargaining” power they seemed to possess. The counterculture walked a fine line by choosing such outlaws as their unofficial police. The Angels satisfied many practical needs for the maintenance of life in the Haight-Ashbury district, but, at the same time, the counterculture had to risk their potential for (and real outbursts of) violence.

20 - “[...] for ‘gonzo’ journalist Hunter S. Thompson, LSD was a symbol of the inability of the counterculture to escape the norms of consumer capitalism; its users were ‘pathetically eager acid freaks who thought they could buy peace and understanding for three bucks a hit’.”

Também devemos levar em conta que Thompson era, também, contraditório em seus posicionamentos. Seu individualismo exacerbado, de inspiração *beatnik*, personificava uma vertente da contracultura que se recusava a abraçar ideais cívicos de plena democracia em troca de um isolamento misantropo. De certa forma, essa posição ideológica de Thompson desembocaria na geração *yuppie* dos anos 1980 (MARTÍNEZ, 2003).

O terreno estava preparado para outra reação ao *stablishment*, desta vez vindo de uma literatura considerada menor, a ficção científica. Nos anos 80, o mundo deixaria de ser *hippie* para ser *cyberpunk*.

4.4. Cyberpunk, medo e delírio na metrópole digital

Imagine o mundo dominado política e economicamente por grandes corporações, com pessoas das mais diferentes origens culturais espremidas em cidades com milhões de habitantes, conectadas entre si por dispositivos comunicacionais de alta tecnologia. Neste ambiente, *hackers* e mercenários vagueiam por ruas escuras e perigosas em busca de informação valiosa e centenas de subculturas resistem ao onipresente domínio do ‘sistema’.

Tire um pouco do (intencional) toque policialesco e não é preciso nem imaginar. Dependendo de onde você more, basta abrir a janela e espiar lá fora. Mas, na verdade, esse era o mundo proposto pelos *cyberpunks* – ou, pelo menos, pelo seu principal autor, William Gibson.

4.4.1. Do punk ao cyberpunk

Antes de haver o *cyberpunk*, havia o *punk*. E o *punk*, por sua vez, só se tornou possível graças ao *rock’n’roll*, ritmo musical que foi a primeira expressão cultural juvenil de massa surgida nos anos 1950. Primeiramente voltado apenas para o entretenimento, o rock logo passaria, na década seguinte, a incorporar bandeiras políticas em seu discurso. Segundo O’Hara (2005, p. 30): “Foi nessa época [anos 1960] que o rock mostrou seu poder e a subcultura se tornou uma contracultura.” Como consequência (ou reação) a esse cenário, os anos 70 viram surgir as primeiras bandas que poderiam ser chamadas de punks:

A data e o local de nascimento do movimento punk são discutíveis. Ou a cena de Nova York do final dos Anos 60/início dos anos 70 ou os punks ingleses de 1975-76 podem receber as honras. [...] Em geral, pensa-se que foram os nova-iorquinos que inventaram o estilo musical, enquanto os ingleses popularizaram a atitude política e o visual colorido. (O’HARA, p. 30)

Assim, bandas como Ramones, New York Dolls e Sex Pistols são frequentemente citadas como precursoras desta subcultura, cujas características principais seriam o inconformismo e a rebeldia, aliando política, estética e cultura (ou seja, subcultura, música e moda) (AMARAL, 2006).

O *cyberpunk*, por sua vez, é um movimento literário surgido nos anos 1980, uma expressão estética típica da cibercultura (AMARAL, 2006). O termo foi criado pelo escritor Bruce Bethke para intitular um conto homônimo. Porém, só se definiu como rótulo para toda uma geração de escritores a partir da publicação da coletânea de ficção científica *Mirrorshades*, de 1984, organizada por Bruce Sterling, cujo prefácio pode ser considerado um manifesto do grupo.

O romance *Neuromancer*, de William Gibson, é tido como a obra seminal do gênero e é nele que surge pela primeira vez o termo ciberespaço, usado para designar uma ‘alucinação consensual’ eletrônica à qual usuários de computador se conectam para partilhar um mundo virtual. O livro acompanha o personagem Case, uma espécie de *cowboy hacker*, numa missão misteriosa para conseguir de volta sua habilidade de se conectar ao ciberespaço.

Nas palavras de Fernandes (2006, p. 18):

Com *Neuromancer*, Gibson foi o mais fiel intérprete desse movimento, que tinha como objetivo central desconstruir a narrativa especulativa tradicional da ficção científica e substituí-la por um misto de atitude punk com integração tecnológica. O *slogan punk No Future* (“Não existe futuro”, numa tradução literal) foi por ele assumido e incorporado a uma narrativa muito ativa e pouco psicológica, onde as cidades também são personagens, e suas modas e modos dizem mais sobre a História do que os interesses e objetivos dos humanos (e inteligências artificiais) que percorrem suas páginas.

Podemos citar que algumas das marcas estéticas do *cyberpunk*, além do ciberespaço, são o clima *noir* emprestado dos romances policiais, vestuários sombrios (roupas de couro e óculos escuros dominavam), a simbiose entre homens e máquinas por meio da banalização dos implantes cibernéticos, a glamourização da figura do hacker, apresentado como um caubói moderno, o cenário urbano das megacidades e a violência.

Segundo Amaral (2006, p. 74): “Se pensarmos numa ‘árvore genealógica’ do cyberpunk, temos basicamente três pólos geradores: a literatura, as teorias sociais [pós-modernas] e a cultura pop.”

Surgido num período em que a alta tecnologia já se tornara uma realidade, o movimento cyberpunk não precisava criar um mundo novo para explorar cenários da ficção científica. Bastava aos escritores extrapolar, ou melhor dizendo, parodiar a sociedade que

viviam para imaginá-la num futuro não muito distante. Assim, há uma ligação direta entre a representação do futuro apresentada pelo *cyberpunk* e o momento presente.

Para Lemos (2002, p. 203), no *cyberpunk* “o tema da tecnologia e sua relação estreita com o cotidiano é recorrente”. Lemos (2002, p. 204) complementa: “Embora seja ficção-científica, o estilo *cyberpunk* faz uma sátira do presente, diferenciando-se, assim, das outras correntes do gênero por ser presenteísta (Maffesoli), urbana, anárquica e micropolítica.”²¹

As ligações do *cyberpunk* com a contracultura se dão de duas formas. A primeira tem a ver com a influência direta do movimento, a chamada *New Wave* da ficção científica. Esse importante movimento, surgido entre os anos 1960 e 1970 e impulsionado pela contracultura jovem, ajudou a modificar a imagem fantasiosa e juvenil que o público tinha sobre o gênero. Diz-nos Amaral (2006, p. 73-74):

[...] o termo foi introduzido em 1966 por Judith Merrill em um ensaio para a revista *Fantasy and Science Fiction*, no qual ela se referia à ficção altamente metafórica e por vezes experimental – produzida por um grupo de escritores – que pouco a pouco aparecia na revista britânica *New Worlds*, editada no período por Michael Moorcock. O grupo ganhou o rótulo de *New Wave of Science Fiction* e promoveu uma profunda experimentação de estilo, incorporando as gírias das ruas na linguagem, além de uma profunda impregnação de descrições de sexo e violência. [...] Bruce Sterling ([1988] 1994) destaca alguns dos principais autores da *New Wave*, que influenciaram o *cyberpunk*: Harlan Ellison, Samuel Delany, Norman Spinrad, Michael Moorcock, Brian Aldiss, J. G. Ballard, Philip K. Dick, entre outros. [...] Os heróis da *New Wave*, ao contrário dos mocinhos intrépidos da Era Dourada, possuem um perfil de herói solitário, paranoico e angustiado por questões existenciais. [...] O pessimismo e a paranoia em relação às fronteiras da realidade, assim como as relações de poder reaparecem em forma de histórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia, não como máquinas para viagens às estrelas, mas inseridos no cotidiano do indivíduo.

O contato com a cultura pop, além de afirmar a influência de fontes estéticas distantes do campo literário, aproxima o *cyberpunk* de duas expressões claramente contraculturais, o *punk* e a cibercultura.

Voltemos a Amaral (2006, p. 74):

21 - A referência ao sociólogo Michel Maffesoli se dá em relação àquilo que ele chama de ‘presenteísmo’, uma exacerbação estética do cotidiano que permearia a cultura pós-moderna: “[...] o imaginal possui um papel de muita importância na estruturação da vida cotidiana. A aparência, sob todas as suas formas, é o fundamento de múltiplas situações e atos sociais. Do vestuário à habitação, passando pelo encontro, sem esquecer o fantástico de todos os dias, o presente surge em cena, representa e constrói ilusões sob várias máscaras e matizes. [...] Através do rito, em suas diversas modulações, encontramos uma sede inesgotável do presente, feita de fatalismo e sólida serenidade. A trama existencial é constituída por situações anedóticas e insignificantes que pouco têm a ver com as justificativas e finalidades que lhes são atribuídas a partir de uma instância dominante.” (MAFFESOLI, 1984, p. 13).

Decompondo o termo *cyberpunk*, encontramos de um lado o *cyber*, remetendo à cibernética de Wiener e à noção grega de governo (no sentido de controle). Do outro temos a noção do *punk*, tanto como movimento musical como ideológico. O *cyber* nos remete às origens filosóficas e também literárias do conceito, enquanto o *punk* traz à tona o lado da contracultura, do protesto, do não-controle, do *underground*, da atitude dos *hackers*, da experiência empírica das tribos urbanas ligadas à tecnologia.

Enquanto as tecnologias de comunicação avançam rapidamente para garantir a coesão e o controle do mundo cibernético, as pessoas comuns, no seu cotidiano, encontram seus próprios usos para essas tecnologias, resistindo, consciente ou inconscientemente, a esse controle.

5 TRANSMETROPOLITAN E O JORNALISMO CYBERPUNK

Sua ligação com a cultura *pop* fez com que o *cyberpunk* influenciasse outras mídias, permanecendo como um subgênero da ficção científica influente principalmente no cinema, nos games e nos quadrinhos. A série em quadrinhos *Transmetropolitan* é um exemplo disso. Nela, acompanhamos o dia a dia do jornalista Spider Jerusalem pela Cidade, um gigantesco complexo urbano existente num futuro incerto (não há indicação de datas na história).

Nosso estudo se concentrará no primeiro arco de histórias do personagem, *De Volta às Ruas*, composto por três edições. Para melhor orientar nossa leitura, segue a sinopse dessas histórias.

Na primeira, “De Volta às Ruas – parte um: O Verão do Ano”, Spider Jerusalem, um jornalista de sucesso que se auto-exilou nas montanhas por cinco anos, é forçado a cumprir um contrato de trabalho. Em seu retorno à Cidade, ele consegue emprego como colunista de jornal com um antigo amigo, que hoje é editor de cidades. Em casa, ele descobre que outro amigo tornou-se um ativista pelo direito dos ‘transientes’, humanos que decidiram voluntariamente misturar seu material genético com alienígena e que sofrem discriminação por isso. Os transientes resolvem ocupar um bairro pobre da cidade e declarar autonomia. Prevendo o resultado do impasse, Spider se interessa em cobrir o acontecimento.

A segunda história, “De Volta às Ruas – parte dois: Descendo a Ladeira”, o protagonista segue para o bairro sitiado dos transientes, onde consegue uma entrevista com o líder do movimento, Fred Christ, enquanto é pressionado pelo seu editor para entregar a primeira coluna de seu novo emprego. Quando retorna para casa, chega a notícia de que a invasão policial ao bairro foi iniciada. Às pressas, ele retorna ao local.

Na história final, “De Volta às Ruas – parte três: Do Alto do Telhado”, Spider Jerusalem consegue entrar no bairro ocupado e, do alto de um prédio, começa a cobertura em tempo real do conflito urbano entre policiais e transientes, que se revela um massacre. Porém, por ser o único repórter a conseguir acesso ao local, sua cobertura exclusiva termina por forçar o governo a interromper a desocupação. Ao retornar para casa, Jerusalem é atacado por policiais insatisfeitos com seu trabalho.

5.1. Metodologia de pesquisa

Como visto anteriormente, a primeira parte desta dissertação, em que falamos sobre ideologia e imaginário do jornalismo; jornalismo e HQs; contracultura, Novo Jornalismo e

cyberpunk, foram de caráter exploratório, por meio de revisão bibliográfica. Neste capítulo, realizaremos um estudo de caso de *Transmetropolitan* a partir da análise de conteúdo.

A análise de conteúdo é “um conjunto de técnicas de análise das comunicações” (BARDIN, 1979, p. 31) e ainda um dos métodos mais antigos relacionados às pesquisas nas ciências humanas e sociais. Os primeiros levantamentos a utilizarem rudimentos da técnica datam do século 17, na Suécia, aplicada a hinos religiosos. A partir do século 20, os estudos de *mass communication* desenvolvidos nos Estados Unidos passaram a desenvolver procedimentos mais rígidos de análise de conteúdo, principalmente nos estudos da Escola de Jornalismo de Columbia. A obra seminal desse período é *Propaganda Technique in the World War*, de Lasswell (BARDIN, 1979).

Esse conjunto de técnicas esteve, por muito tempo, no centro do debate, ou mesmo na disputa às vezes aberta, às vezes velada, no campo da Comunicação Social entre o prestígio e a validade das pesquisas quantitativas frente as qualitativas. Em quase um século, enfrentou períodos de descrédito e de reavaliação. Um desses motivos é apontado pelo pesquisador Wilson Corrêa da Fonseca Júnior:

[...] a análise de conteúdo é tributária do *positivismo* [grifo do autor], corrente de pensamento desenvolvida por Augusto Comte (1789-1857), cuja principal característica é a valorização das ciências exatas como paradigma de cientificidade e como referência do espírito humano em seu estágio mais elevado. (FONSECA JÚNIOR, 2006).

Não cabe aqui neste trabalho discutir o mérito dessa questão, que consideramos superada, uma vez que, dependendo enfoque adotado pelo pesquisador, “a análise de conteúdo oscila entre esses dois pólos, ora valorizando o aspecto quantitativo, ora o qualitativo” (FONSECA JÚNIOR, 2006). Esta pesquisa, por exemplo, se apoiará neste método para desenvolver uma aproximação ensaística do corpus delimitado.

A decisão por esta técnica se deu quando, durante a pesquisa bibliográfica, identificamos vários estudos sobre quadrinhos que empregam a análise de conteúdo como metodologia, sendo inclusive indicada para estudos voltados à interpretação crítica das histórias em quadrinhos (VERGUEIRO; SANTOS, 2010).

As análises quantitativas de conteúdo estão presentes em estudos pioneiros sobre as histórias em quadrinhos no Brasil, como o primeiro diagnóstico sobre a indústria nacional das HQs realizado por Marques de Melo (MELO, 1970) e ainda o levantamento sobre o uso de onomatopeias nessa mídia encampado por Moacyr Cirne (CIRNE, 1970).

É preciso salientar que precisamos adaptar o método aos nossos objetivos, uma vez que os estudos consultados durante esta pesquisa restringiam-se ao conteúdo verbal das

HQs, ignorando o elemento não-verbal. E o imaginário é, em sua essência, imagem – por mais, claro, que existam as chamadas ‘imagens verbais’, ou metáforas.

Retomamos agora, como prometido, a noção de imaginário. Vejamos o que nos diz Erick Felinto (2005, p. 89):

[O crítico literário] Wolfgang Iser parte da tradicional oposição entre ficcional e real, para então desmontá-la com o apelo a um terceiro termo, o *imaginário*. O imaginário aparece, assim, como um *tertium datum* situado entre os domínios do real e do ficcional e atuando como seu mediador. [...] O problema da definição de imaginário é que este nunca se revela senão em suas produções. [...] Dessa forma, entenderemos imaginário como um “jogo” (play) posto em ação através de atos de ficcionalização.

Sendo o imaginário um dado concreto, expresso nos seus próprios produtos, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos, os caminhos para guiar essa análise também são apontados por Felinto (2005, p. 90):

Isso significa dizer que um imaginário tecnológico ou um imaginário da cibercultura apenas pode ser identificado a partir de seus produtos concretos: os “textos” produzidos naquele ambiente cultural. [...] O imaginário tecnológico é uma atividade (não uma coisa) desencadeada por alguma espécie de ativador externo [...] e realizada em diferentes instâncias: textos, imagens mentais, imagens “reais”, etc. [...] Seus produtos – textuais ou imagéticos – é que devem estar no centro de nossa investigação. [...] O imaginário tecnológico também pode ser entendido como aquilo que permite investigar os modos como as tecnologias são assimiladas e pensadas no interior de uma cultura.

Sobre esse aspecto histórico do imaginário, diz-nos Erick Felinto (2005, p.88):

Como a teoria e a tecnologia, o mito está submetido a um processo que testa suas capacidades de responder às exigências da cultura. A pregnância de um mito é o conjunto de fatores que permitem sua resistência à dispersão no tempo. [...] O que interessa realmente é a ideia do mito como realidade que possui um núcleo resistente ao tempo, mas que se transforma com o passar do tempo, em face do importante fenômeno de sua recepção em dado ambiente cultural.

Acreditamos que a análise de conteúdo seja o método mais adequado a nossa proposta, uma vez que, por ele, podemos apontar diretamente na história as representações materiais do imaginário ideológico dos jornalistas, bem como do imaginário tecnológico *cyberpunk* em que a narrativa está inserida.

Para identificar tais modos, adotamos as mesmas categorias sugeridas por Amaral (2006) em seu trabalho sobre o *cyberpunk*: a cidade, o corpo e o personagem. Os dois primeiros nos oferecerão elementos para notar como a narrativa *cyberpunk* de *Transmetropolitan* retrata e critica diferentes aspectos da sociedade contemporânea, através da ótica jornalística.

Durante a análise do material, nos atemos tanto a referências vindas das imagens dos quadrinhos, quanto do texto. Vale ressaltar que, pela diversidade e riqueza da narrativa das histórias em quadrinhos, um mesmo quadro pode apresentar características de várias categorias, ou mesmo diferentes referências em uma mesma categoria. Em relação às categorias corpo e cidade, podemos dizer que realizamos *análise categorial*, enquanto em relação ao protagonista priorizamos uma *análise de avaliação* (FONSECA JUNIOR, 2006).

Vejamos os critérios levados em consideração durante a análise da história:

- a) **Cidade:** Indicações visuais do ambiente urbano exterior, como cenas externas em planos médios, gerais ou panorâmicos que vislumbrem a paisagem urbana, revelando elementos arquitetônicos. Também levamos em consideração as referências verbais à urbanidade, ao convívio social e à vida política.
- b) **Corpo:** Nas referências visuais, foram assinalados, em personagens secundários, a presença de implantes tecnológicos e/ou estéticos, modificações genéticas ou equipamentos de alta tecnologia funcionando como extensões corporais. As referências verbais a esses elementos também foram assinaladas, além de citações à dependência física de substâncias artificiais.
- c) **Personagem:** Foram demarcados os traços comportamentais do protagonista da série, Spider Jerusalem. Levamos em consideração expressões faciais de violência e irritabilidade; uso de armas de fogo; uso de violência física; relações corporais com a tecnologia (interações com máquinas e uso de drogas sintéticas). Além disso, no aspecto verbal, assinalamos o uso de palavras de baixo calão; gírias; ameaças; e ironias relativas a outros personagens.
- d) Uma outra análise de avaliação foi aplicada ao protagonista, desta vez reservada aos *momentos da narrativa em que ele se apresenta ou fala enquanto jornalista*. Neste caso, observamos de que forma Spider Jerusalem personifica representações típicas do imaginário profissional dos jornalistas. Notamos em que momento, durante sua atividade profissional, ou ao se afirmar como jornalista, o personagem agiria: como aventureiro ou a valorizar o imprevisto como essencial ao exercício da profissão; como herói do sistema democrático e defensor do cidadão comum contra as interferências do estado ou do poder econômico hegemônico; sacrificando-se em nome da profissão, física ou psicologicamente, ignorando a existência de uma jornada de trabalho

definida; atuando como um detetive, em busca da informação a todo o custo; contrapondo-se a outros personagens que pudessem ser caracterizados como vilões do tipo empresário inescrupuloso, político corrupto ou burocrata insensível.

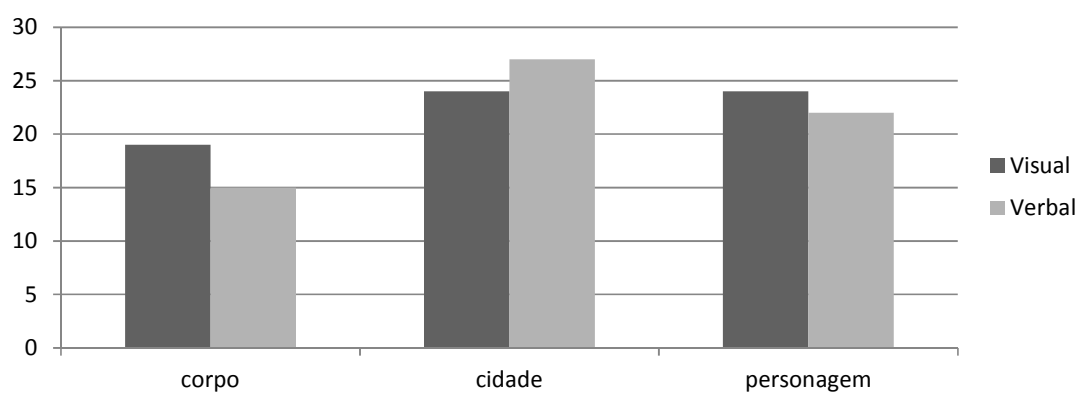
Na ficha de análise, cada história virá dividida por páginas e, ao lado, constará a informação de quantas vinhetas ou quadros compõem a página. Em seguida, as colunas trarão cada uma das categorias elencadas acima, assinalando em quantos quadros foram observados os critérios descritos acima. Após a sistematização desses números, apresentaremos nossa análise crítica da revista, baseada nesse resultado. A análise dos mitos profissionais do jornalismo será apresentada em tabelas separadas.

Tabela 1 – Ficha de análise de conteúdo da história 1

Título: DE VOLTA ÀS RUAS – PARTE UM: O VERÃO DO ANO							
Numeração: 7 a 30		Nº de págs.: 24		Total de quadros: 98		Média de quadros por pág.: 4,08	
Págs.	Nº de quadros	categorias					
		corpo		cidade		personagem	
		Ref. visual	Ref. verbal	Ref. visual	Ref. verbal	Ref. visual	Ref. verbal
7	4	-	1	-	1	-	2
8	4	-	-	-	-	1	2
9	4	-	-	-	1	1	1
10	1	-	-	-	-	-	-
11	5	-	-	-	-	1	3
12	5	-	-	-	-	1	2
13	4	-	-	-	2	2	2
14	3	-	1	1	2	1	1
15	5	2	1	1	1	1	2
16	3	1	1	3	1	-	1
17	2	1	-	2	1	2	1
18	2	1	-	1	2	1	-
19	5	-	-	5	2	3	-
20	3	2	2	3	1	-	-
21	5	-	-	1	-	3	-
22	5	-	-	-	-	2	-
23	7	-	-	-	-	2	-
24	5	5	-	3	2	1	1
25	4	-	-	1	1	1	1
26	4	1	1	-	-	-	1
27	4	-	2	-	-	-	1
28	5	2	4	-	3	-	-
29	4	3	2	-	3	1	1
30	4	1	-	3	4	-	-
TOTAL		19	15	24	27	24	22

Fonte: o autor

Gráfico 1 – Ocorrências das categorias corpo, cidade e personagem na história 1



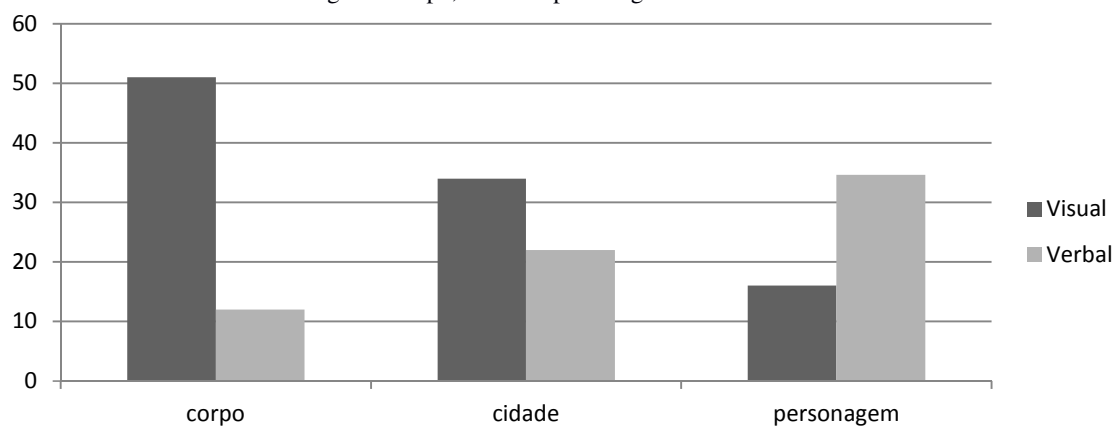
Fonte: o autor

Tabela 2 – Ficha de análise de conteúdo da história 2

Título: PARTE DOIS: DESCENDO A LADEIRA							
Numeração: 32 a 53		Nº de págs.: 22		Total de quadros: 94		Média de quadros por pág.: 4,27	
Págs.	Nº de quadros	categorias					
		corpo		cidade		personagem	
		Ref. visual	Ref. verbal	Ref. visual	Ref. verbal	Ref. visual	Ref. verbal
32	3	2	-	3	1	-	2
33	3	3	-	3	1	3	1
34	3	2	1	3	1	-	3
35	1	1	-	1	-	-	-
36	5	4	1	5	2	-	-
37	5	3	-	3	-	-	1
38	3	2	-	1	-	-	-
39	5	5	-	5	-	3	1
40	5	2	-	-	-	4	2
41	5	5	1	-	-	1	1
42	6	5	5	-	-	-	-
43	6	5	2	-	3	1	4
44	6	4	1	-	4	2	2
45	6	4	1	-	2	1	1
46	3	2	-	3	2	-	-
47	4	-	-	2	1	-	2
48	5	-	-	1	1	-	-
49	3	-	-	3	-	-	-
50	5	1	-	-	-	1	2
51	5	-	-	-	-	-	1
52	6	1	-	1	3	-	1
53	2	-	-	-	1	1	-
TOTAL		51	12	34	22	16	24

Fonte: o autor

Gráfico 2 – Ocorrências das categorias corpo, cidade e personagem na história 2



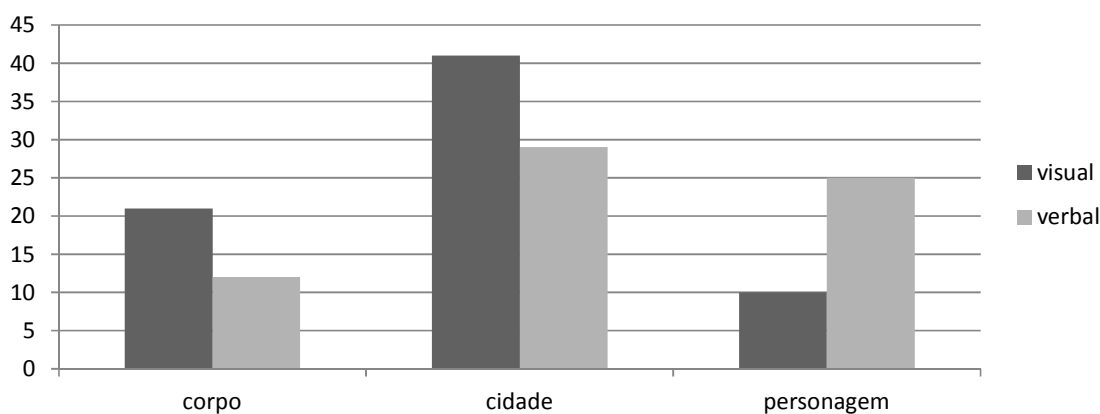
Fonte: o autor

Tabela 3 – Ficha de análise de conteúdo da história 3

Título: DE VOLTA ÀS RUAS – PARTE TRÊS: DO ALTO DO TELHADO							
Numeração: 55 a 76		Nº de págs.: 22		Total de quadros: 90		Média de quadros por pág.: 4,09	
Págs.	Nº de quadros	categorias					
		corpo		cidade		personagem	
		Ref. visual	Ref. verbal	Ref. visual	Ref. verbal	Ref. visual	Ref. verbal
55	3	1	-	2	1	1	2
56	3	2	1	3	1	-	-
57	3	2	1	3	1	-	1
58/ 59*	1	1	-	1	-	-	-
60	5	1	-	2	-	2	2
61	4	1	-	-	-	1	2
62	6	2	1	1	-	-	3
63	3	3	2	2	3	-	1
64	5	-	-	2	1	2	2
65	5	-	1	-	5	-	-
66	3	1	2	1	3	-	-
67	4	2	2	1	4	1	-
68	5	-	1	2	4	-	1
69	4	1	-	1	4	1	3
70	5	3	-	5	-	-	1
71	5	-	-	3	-	-	1
72	6	1	-	1	1	2	3
73	4	-	1	3	1	-	2
74	5	-	-	2	-	-	-
75	5	-	-	2	-	-	-
76	6	-	-	4	-	-	1
TOTAL		21	12	41	29	10	25

Fonte: o autor - * página dupla

Gráfico 3 – Ocorrências das categorias corpo, cidade e personagem na história 3



Fonte: o autor

Como podemos observar, a presença da cidade, tanto visualmente como nos diálogos e na narração do protagonista, é mais forte na primeira história (tabela 1 e gráfico 1), com 24 ocorrências visuais e 27 verbais sobre a vida urbana, totalizando 51 ocorrências.

Na segunda história, a discussão sobre o corpo passa a entrar em evidência (tabela 2 e gráfico 2). Podemos notar que há um salto nas ocorrências visuais (51 no total) pela presença maciça da na história da problemática ‘transiente’.

Já a presença do protagonista e de seus traços de personalidade se mantém relativamente constantes (24 referências visuais e 22 verbais na história 1, conforme tabela 1 e gráfico 1; e 16 referências visuais e 24 verbais na história 2, conforme a tabela 2 e gráfico 2), diminuindo um pouco sua presença na terceira história (10 referências visuais e 25 verbais na histórica 3, de acordo com a tabela 3 e o gráfico 3) por um motivo simples: Spider Jerusalem aparentemente sai de cena para dar lugar à cobertura jornalística da revolta dos transientes.

Tendo em vista essa distribuição, faremos a leitura crítica de cada uma das histórias privilegiando determinada categoria²². Assim, na primeira história centraremos nossa atenção na presença da cidade. Na segunda história, veremos como se dá a discussão sobre o corpo. Veremos, a seguir, como o protagonista se relaciona com essas categorias, para em seguida identificarmos, na narrativa, os momentos em que Spider Jerusalem reproduz ou subverte as representações sociais mais convencionais do jornalista nas histórias em quadrinhos. Por fim, veremos de que de maneira todos esses elementos se relacionam para a construção do relato jornalístico presente no final da história.

5.2. A cidade pós-moderna

O jornalista é um ser urbano. Qual bom profissional não alimenta ou alimentou o sonho de trabalhar numa grande cidade? Quanto maior a metrópole, maiores os sonhos de sucesso e grandeza que um profissional da notícia pode aspirar, maiores as histórias a se descobrir. Spider Jerusalem vive num centro urbano conhecido apenas como a Cidade. Pode ser qualquer cidade, ou nenhuma delas.

Este lugar hipotético é uma metáfora para o sentimento de desterritorialização típico que a prosa *cyberpunk* usa para representar os ambientes urbanos da pós-modernidade. Não é de se estranhar, portanto, que na história inaugural da série, a Cidade seja um personagem central, talvez até mais importante que o protagonista Spider Jerusalem. Enumeramos características recorrentes que se fazem presente na história de abertura.

22 - Seguindo as orientações de SRBEK (2005), consideramos cada edição da HQ como unidade básica de análise, porém buscando atribuir o quadrinho como elemento mínimo. Assim, cada uma das três histórias que formam o arco inicial de Transmetropolitan foi analisada separadamente e foram assinalados os quadrinhos em que foram identificados os mitos ou traços sociais.

Warren Ellis alia diversas características sobre a visão de urbanidade dos autores cyberpunks na Cidade de *Transmetropolitan*. Em mais de um momento, os personagens fazem alusão a esse papel central da cidade para a vida das pessoas.

Logo na primeira página do álbum (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 7, ver fig. 1), quando Spider conversa com os editores de seu livro, ele desdenha das ameaças sofridas: “**Meu prazo venceu?** Você **nunca** vai conseguir fazer um matador de aluguel da **cidade** subir a montanha para me pegar! Filhos da puta como você **morrem** se tiver **oxigênio** de verdade no ar (grifos do autor).”

Figura 1 – Detalhe da página 7 do álbum *Transmetropolitan – De Volta às Ruas*



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 7

Spider, que se apresenta como um misantropo paranóico já na página inicial, percebe que precisa voltar à cidade. Cabeludo e maltrapilho (numa clara alusão aos hippies dos anos 1960), ele observa a montanha onde vive e percebe que precisa ir embora. E comenta: “Decidi ficar deprimido por um tempo. Eu precisava descer a montanha. Voltar à cidade.” Fica evidente a intenção do autor em colocar o urbano como um espaço que representa o oposto da natureza, um lugar inventado pela ação humana.

Ainda na estrada, somos levados a crer que a presença da cidade está muito além de sua existência física. O protagonista reclama (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 13): “O ar está começando a feder a perfume desodorante...” E, na página seguinte (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 14), seus equipamentos eletrônicos começam a funcionar por conta própria. “Estamos dentro da esfera de comunicação da cidade. Esse ruído por trás da minha voz é o som do meu aparato profissional sendo ativado...” E então, diversos noticiários e programas audiovisuais começam a disputar espaço no carro.

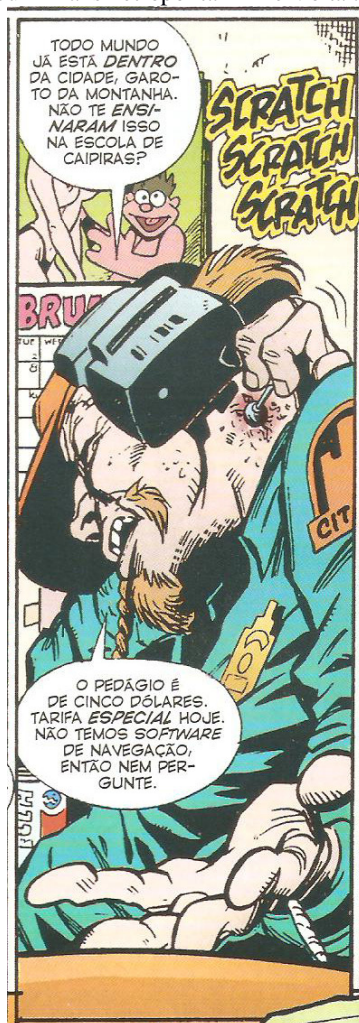
Aqui, somos colocados numa questão crucial que diferencia a narrativa *cyberpunk* de outras obras da ficção científica: o estabelecimento de uma “aldeia global” operada pelos

meios de comunicação na sociedade contemporânea não levaria a uma homogeneização social, mas preservaria a heterogeneidade, no qual o ruído (a diferença, a balbúrdia, a profusão de vozes) superaria a voz única orwelliana, alinhando-se, portanto, ao pensamento proposto por Marshall McLuhan sobre a questão (FERNANDES, 2006).

Mais adiante (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 15, ver fig. 2), ao chegar ao posto de pedágio que dá acesso à cidade, o jornalista estranha o fato de não haver ninguém entrando, pois não há filas nem trânsito, quando recebe a seguinte resposta do atendente: “Todo mundo já está **dentro** da cidade, garoto da montanha. Não te **ensinaram** isso na escola de caipiras? (grifos do autor)”.

O espaço urbano *cyberpunk* está bem distante do tipo de cidade higienizada e organizada preconizada por autores da época de ouro da ficção científica, como Isaac Asimov ou Arthur C. Clarke. A cidade *cyberpunk* é suja, caótica, barulhenta, com largas avenidas conectadas por uma malha de becos fétidos e mal iluminados, cheias de carros voadores e riquixás, como nos cenários imortalizados pelo filme *Blade Runner* (1982).

Figura 2 – Detalhe da página 15 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 15

Para Amaral (2006, p. 64-66), a forte influência da literatura gótica no surgimento da ficção científica está por trás dessa visão decadentista da cidade:

De 1880 em diante, a catedral perde seu lugar dentro da estrutura das histórias góticas para a aparição da metrópole urbana com sua desorganização, sua amplidão e ao mesmo tempo claustrofobia. A cidade passa a ser então a metáfora do lugar gótico com sua estrutura labiríntica herdada dos fortes medievais. Esta segunda fase está bastante marcada historicamente pela industrialização, pela modernização das vilas que se tornam cada vez maiores e se transformam em cidades, pela dissolução dos vínculos sociais das pequenas comunidades. [...] O gigantismo da metrópole herda o aspecto selvagem que caracteriza o local da habitação gótica, fazendo com que ela desempenhe um papel central dentro da estrutura da narrativa.

[...]

No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. [...] O autor explica que essa nova representação do espaço (seja a cidade, seja o ciberespaço) aponta para uma desorientação ou deslocamento de um mapa cognitivo para que o sujeito possa

compreender os novos termos da existência na contemporaneidade. Ainda relacionada à questão dos espaços e distâncias (que pode ser a separação entre as pessoas, entre humanos e não-humanos, entre planetas, entre ambientes físicos e eletrônicos) está a definição da existência contemporânea, pois é nesse entre-lugar que se dá a configuração e a (re)construção da identidade e da memória, que, em geral, na literatura cyberpunk tem como mote a descorporificação como forma de transcendência (Fischer, 1996). É dentro desse contexto que a cidade aparece como elemento definidor e central da existência humana.

Nas cinco páginas em que circula pelas ruas antes de ir à redação do jornal *A Palavra*, Spider passa por diferentes tipos de ambientes comuns a grandes centros urbanos, como áreas periféricas com elevados para a circulação de veículos (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 16); zonas industriais com chaminés expelindo fumaça; áreas centrais com enormes arranha-céus e fachadas espelhadas, placas e outdoors publicitários preenchendo cada espaço disponível (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 17). São várias as referências, visuais ou escritas, sobre os cheiros que permeiam a cidade, sobre poluição visual ou “ambiental”, como fumaça e lixo nos ambientes externos do álbum.

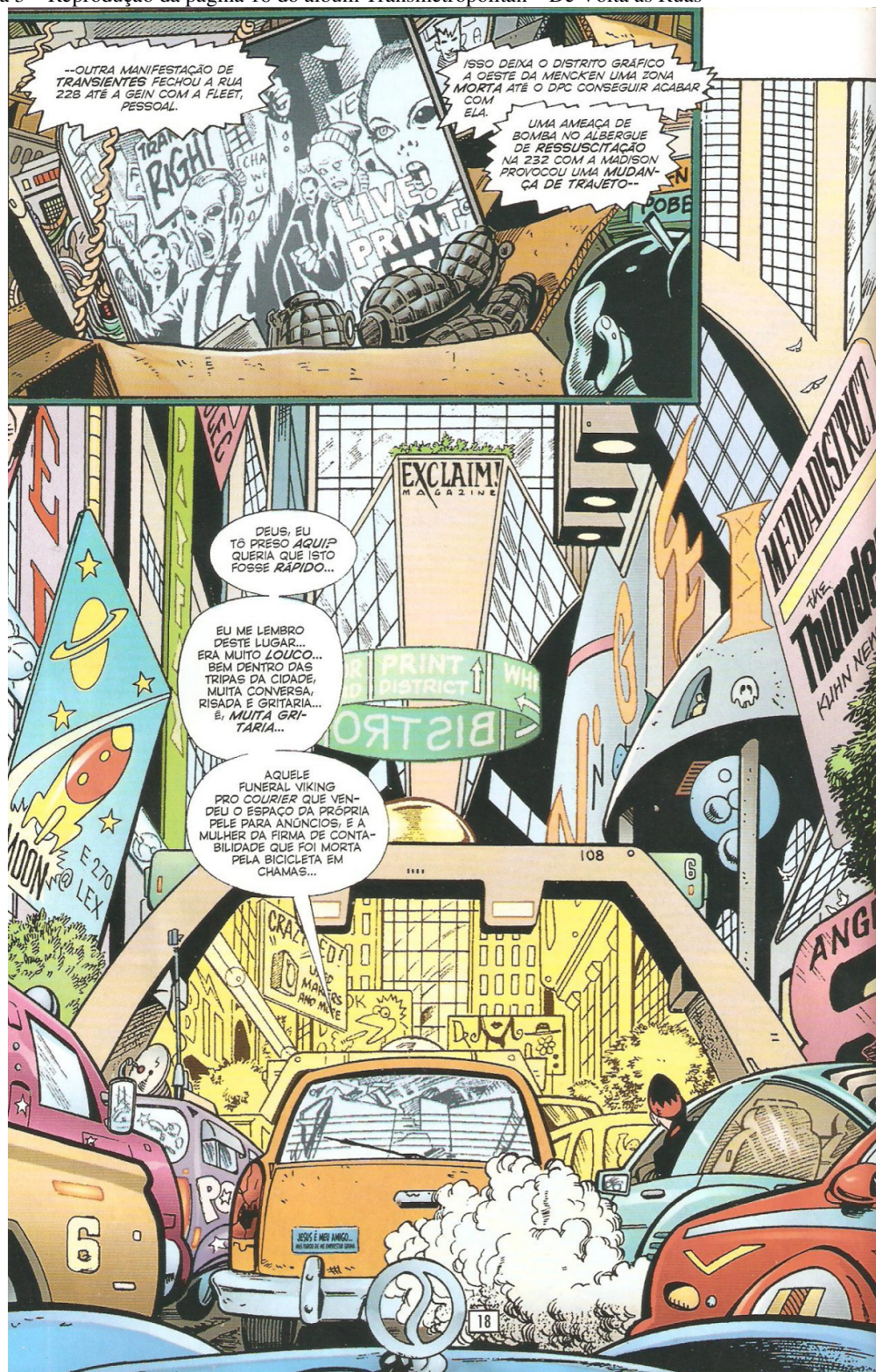
Aliada a essa abundância de informação visual, temos também a ‘esfera de comunicação’ citada pelo protagonista, criando um ambiente em que, segundo Amaral (2006, p. 38):

O excesso de imagens e informações caracteriza não só a cibercultura, mas está presente na visão e na versão cyberpunk do mundo [...] Sendo assim, essa visão cyberpunk reconhece um espaço público em que as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, mostrando a tecnologia como a mediadora de nossas vidas sociais.

Neste trajeto, a opressão do espaço urbano se faz sentir pela ausência do céu na paisagem (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 18, ver fig. 3). Ainda assim, quando aparece, ocupando espaços mínimos nas vinhetas da página, ele está ofuscado pela fumaça da poluição ou somos lembrados do domínio humano sobre aquele espaço com a presença de uma aeronave.

Mas uma cidade vai além de um espaço meramente físico. É um espaço social onde as pessoas podem interagir, seja para partilharem experiências, conhecimentos e vivências, seja para exercerem qualquer tipo de poder umas sobre as outras. Seguindo esta lógica, identificamos então duas categorias sobre a vida social na Cidade: o espaço de convivência e o espaço político (no sentido de disputa de poder).

Figura 3 – Reprodução da página 18 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 18

É interessante notar como os principais momentos em que a cidade se mostra como esse espaço de convivência, ocupado pelas ‘tribos’ de que fala Michel Maffesoli²³, estão marcados pela narração do personagem por meio de legendas, denotando a construção de um monólogo interior de Spider Jerusalem, em que ele transparece alguma simpatia por aqueles que realmente formam o coração da cidade.

O ‘corpo’ da cidade está longe de ser uniforme, diferentes estilos arquitetônicos convivem lado a lado, enquanto as diferentes classes sociais ocupam seus devidos espaços. Spider Jerusalem nota isso ao chegar ao apartamento que lhe é cedido pelo jornal onde trabalhará (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 24): “As áreas pobres são sempre marcadas pelo **lixo**.” “Áreas **ricas** têm habitantes com **criadores** e **blocos básicos**. Eles **não precisam** comprar produtos. Então **não fazem** lixo. “Meu novo lar é mais pobre que uma pilha de mendigos mortos.” “**Pior**. O lixo também diz que eu não estou nem perto de uma área de classe **média**. Não há nenhum **catador de lixo...** (grifos do autor)”

Tomemos como exemplo a página 20 (ELLIS; ROBERTSON, 2010, ver fig. 4), em que as legendas narram o que ele enxerga durante sua caminhada. “Uma trupe de cantores harmônicos tuvanos parando para fazer música das estepes, apenas porque sentiram vontade.” “Ouvintes de sites de feed de áudio se juntam ao redor, gravando, salvando alguns minutos exclusivos para quem quiser ouvir...” “Amantes radicais fugidos de uma reserva cultural chinesa beijando-se e abrindo caminho para uma nova revolução.” “Um tira põe as putas pra circular, um esquadrão de lobisomens da segurança russa percebe que não vai conseguir nada esta tarde, afinal...” “Esta cidade nunca se permitiu entrar em decomposição ou degradação. Ela está **crescendo** de forma selvagem e intensa. É uma puta **zona** colorida e barulhenta do caralho.” “Ela tira **forças** de suas **milhares** de culturas. E das **outras** milhares que **surgem** a cada dia.” “Ela não é perfeita. Ela **mente** e **trapaceia**. Não é uma utopia e não é, **de jeito nenhum**, a montanha. Mas está **viva**. Isso eu não posso discutir (grifos do autor).”

A cidade como ser vivo, presente no exemplo acima, é um tema caro à literatura cyberpunk. Segundo Amaral (2006, p. 67): “A metrópole em sua feminilidade aparece no cyberpunk como uma mulher soturna, sombria, mal iluminada, ameaçadora e perigosa, em cujo útero foi gerado espaço terminal (Bukatman, 1993).”

23 - “[...] ao contrário da estabilidade induzida pelo tribalismo clássico, o neotribalismo é caracterizado pela fluidez, pelos ajuntamentos pontuais e pela dispersão. E é assim que podemos descrever o espetáculo da rua nas megalópoles modernas. O adepto do jogging, o punk, o look rétro, os “gente-bem”, os animadores públicos, nos convidam a um incessante travelling. Através de sucessivas sedimentações constitui-se a ambiência estética da qual falamos.” (MAFFESOLI, 1998, p. 107).

Figura 4 – Reprodução da página 20 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 20

Em seguida, em outro monólogo, na página 30 (ELLIS; ROBERTSON, 2010), encerrando a primeira história do arco: “Ouço tambores kodô vindos da ilha japonesa alguns quarteirões ao sul; o som de uma aldeia reunindo seus habitantes para a noite.” “Risos na rua. As portas das casas noturnas estão se abrindo.” “O gosto de um cigarro da cidade, suave e rico. **Anjos 8** não fica **longe** (grifos do autor).” “Um rápido disparo de arma de fogo. O som de um casal fazendo o sexo pelo qual esperaram o dia inteiro.” “O barato da cafeína nos meus dedos, o estalo dos amplificadores de inteligência na minha cabeça.” “Haverá um táxi para mim no fim da rua, porque é assim que as coisas são.” “A cidade sob meus pés.” “Em casa novamente.”

O foco tanto do narrador, como do desenhista se concentra nas pessoas comuns e suas vidas comuns, ajudando a compor o quadro da vida urbana, algo típico da literatura *cyberpunk*. É o que nos diz Butler (2001, p. 15, tradução nossa):

O punk refere-se à vida inferior, aos personagens das classes operárias ou inferiores, os sem-nada, que povoam tal ficção. Em vez de cientistas de foguetes e filhas bonitas, o *cyberpunk* apresenta traficantes, viciados, músicos e skatistas como personagens, assim como vários hackers.²⁴

Aqui, aproveitando a analogia proposta pelo autor acima, podemos enxergar similaridades na diferença de tratamento temático do cotidiano dos personagens feitos em *Transmetropolitan*, com a série considerada a pioneira dos quadrinhos de ficção científica, *Buck Rogers no Século 25* (criada por Phillip Nowlan e Dick Calkins em 1929) – e que inspirou outras similares como *Flash Gordon* e *Brick Bradford* (LUCHETTI, 1991).

Nos dois números seguintes do arco de histórias *De Volta às Ruas*, a cidade volta a se comportar mais como um cenário que propriamente como um personagem. Isso se dá porque o autor precisa direcionar essas histórias para outros elementos da narrativa, como a questão do corpo e, finalmente, o papel ocupado por Spider Jerusalem na Cidade.

Como a trama passa a se focar no conflito entre transientes e o governo da cidade, apenas um aspecto da vida urbana, além da paisagem arquitetônica, já devidamente analisada, permanece relevante: a da cidade como espaço de embate político.

A tensão que se instala entre excluídos e governantes é mais um traço paradoxal típico da sociedade pós-moderna que a literatura *cyberpunk* retrata ao “ser capaz de conjugar

23 - The punk is referring to the low life, the working or lower middle-class characters, the have-nots, who populate such fiction. Rather than rocket scientists and beautiful daughters, *cyberpunk* features drug dealers, drug users, musicians, skateboarders as characters, as well as various hackers.

polaridades tradicionalmente tidas como inconciliáveis” na relação dos homens com as máquinas (FELINTO, 2005, p. 11) – porém deslocada para o campo político.

Vale notar que o poder político central na Cidade é exercido por um órgão conhecido como Centro Cívico, porém esse é um poder difuso, sem um rosto que o personalize. Ao longo das três edições, nenhum personagem fala em nome desse poder central – sua única demonstração de autoridade é manifesta pela repressão violenta ao levante dos transientes.

Na entrevista com Fred Christ, os donos do poder são tratados sempre por ‘eles’ – nomes não são citados (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 43-44). Mesmo quando o jornal *A Palavra* é instado a interromper a transmissão da ação policial, Mitchell Royce, o editor de Jerusalem, conversa com um vereador na outra linha, mas não se sabe o que o político está dizendo, nem qual o seu nome (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 69). Essa impessoalidade faz com que o poder público em *Transmetropolitan* se assemelhe às corporações que normalmente regulam a vida social no gênero *cyberpunk*.

5.3. De mentes e corpos insanos

A questão do corpo é fundamental na pós-modernidade e também no gênero *cyberpunk*. Os avanços tecnológicos têm permitido que se explorem as fronteiras não apenas do meramente biológico: a própria consciência humana parece se preparar para ocupar novas formas, novos corpos – ou prescindir deles.

O *cyberpunk* devota atenção especial para aquilo que, de acordo com Erick Felinto (2005, p.7), “talvez constitua o tema central do imaginário tecnológico contemporâneo: a ideia da máquina como instrumento para promover a superação dos limites humanos”. Esta expansão dos limites do corpo não se trata apenas da noção clássica cunhada por William Gibson em que as consciências dos hackers se transferiam para um ambiente virtual de “alucinação coletiva”. Nas palavras de Butler (2001, p. 15):

“[...] Às vezes, indivíduos podem ser ‘ampliados’ por computadores ou outros equipamentos – câmeras, gravadores, receptores. Os vários tipos de vida ‘ampliada’ – em que a vida é complementada ou substituída pelo mecânico – são referidos coletivamente como o pós-humano. (Tradução nossa).²⁵

24 – [...] sometimes individuals may be augmented by computers or other equipment – cameras, recording devices, receiving devices. The various types of augmented life – where the flesh is supplemented or replaced by the mechanical – are collectively referred to as the post-human.

Dani Cavallaro aponta o corpo pós-humano como ponto de convergência entre as três dimensões da narrativa cyberpunk: o mitológico e imaginativo; o tecnológico e maquinal; e a mentalidade gótica já anteriormente referida. Em suas palavras (CAVALLARO, 2000, p. xv, tradução nossa):

Esquematisado entre o mitológico e o tecnológico, o cyberpunk enfatiza a centralidade do corpo. Pivô para o gênero é a noção de que transformações culturais são encenadas primeira e principalmente no palco do corpo humano. [...] Cyberpunk apresenta uma visão distorcida de um futuro no qual as pessoas estão sujeitas a redes de comunicação cruéis, estão totalmente desconectadas umas das outras, e anseiam deixar seus corpos para trás, mas ainda assim estão presas num labirinto físico de sucata. Ao mesmo tempo, [o gênero] dissolve as noções convencionais de corporiedade, inaugura novas formas de intersubjetividade e modos alternativos de concepção espacial. Apesar de a dimensão física ser muitas vezes marginalizada pela tecnologia digital, ambos os corpos biológicos e o da megalópole pós-urbana seguem apresentando traços eminentemente materiais, intensificados por suas lacerações e vulnerabilidades. Os corpos gerados pelo cyberpunk são simultaneamente mitológicos, como produtos da imaginação e da fantasia, tecnológicos, como produtos da ciência e da ideologia, e góticos, como produtos de ambientes psicóticos e fragmentados, de desarranjos físicos e mentais, de desvios e transgressões.²⁶

Em seu estudo sobre o imaginário tecnológico, Erick Felinto (2005, p. 46-47 e ss.) propõe duas categorias para classificar a tipologia dessas fantasias, baseadas no binômio corpo e consciência.

No primeiro arco de histórias de *Transmetropolitan*, o corpo interage com a tecnologia basicamente de quatro formas. Primeiro temos as modificações corporais, por biotecnologia, ou a manipulação direta do material genético para alterar a forma do corpo. Depois, a utilização de equipamentos eletrônicos como extensões do corpo – algo bastante parecido com o proposto por McLuhan (2006 [1964]), porém essa articulação entre corpo e máquina é ainda mais profunda, muitas vezes se dando em nível neural. Outra forma de alteração corporal se dá por meio de implantes maquínicos, que substituem e ‘melhoram’ órgãos humanos.

25 - Drawing on both mythology and technology, cyberpunk emphasizes the body's centrality. Pivotal to the genre is the notion that cultural transformations are performed first and foremost on the stage of the human body. [...] Cyberpunk presents a bleak vision of a future in which people are subjected to ruthless communications networks, are totally disconnected from one another and long to leave the body behind, yet are trapped in a physical maze of junk. At the same time, it dissolves conventional notions of corporeality, inaugurates novel forms of intersubjectivity and alternative ways of figuring space. Though the physical dimension is often marginalized by digital technology, both the biological body and the body of the posturban megalopolis go on presenting eminently material traits, intensified by their lacerations and vulnerabilities. The bodies generated by cyberpunk are simultaneously mythological, as products of imagination and fantasy, technological, as products of science and ideology, and Gothic, as products of psychotic and fragmented environments, of physical and mental disarray, of deviance and transgression.

Outras duas modalidades dizem respeito à consciência. Tratam-se da presença de inteligências artificiais e do fenômeno conhecido por singularidade, ou seja, da transferência total da consciência humana para o interior de máquinas, amalgamando as duas instâncias.²⁷

Essas ‘fantasias’ têm um objetivo definido, diz Felinto (2005, p. 65):

A idéia fundamental é que as novas tecnologias envolvem alterações radicais da realidade e da subjetividade. Tais alterações permitem que a consciência se descole da realidade, inclusive a realidade do próprio corpo, ingressando em mundos alternativos e imateriais. Do lado do corpo, as imagens apontam para seu desaparecimento, seja através de sua virtualização, seja por meio de uma simbiose com a máquina – simbiose que, em última instância, também torna o corpo um elemento secundário. O que importa, no fim das contas, é sempre a mente, a consciência, a informação. O corpo sai de cena, então, para dar lugar a fantasias que prometem, por um lado, uma expansão infinita dos poderes da consciência e, por outro lado, a possibilidade de (re)construir os próprios padrões de consciência na forma de identidades alternativas. A consciência passa a ser uma substância maleável como um elástico que pode ser indefinidamente esticado, ou uma massa que possa ser remodelada quantas vezes se deseje.

Na primeira história de *Transmetropolitan*, somos apresentados à Cidade e, nessa introdução, temos a oportunidade de conhecer, rapidamente, algumas das futuras ‘pautas’ de Spider Jerusalem. Em todas elas, a relação entre corpo e cultura é um aspecto central.

Além disso, os personagens secundários ou figurantes constantemente apresentam algum tipo de alteração corporal, mostrando ser essa uma prática cotidiana desse universo ficcional *cyberpunk*.

Em seu primeiro contato humano, na cabine de pedágio para entrar na cidade, percebemos como as modificações corporais são rotineiras. O atendente (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 15, ver fig. 2) possui um aparelho eletrônico acoplado a sua orelha esquerda, que não conhecemos a função, e de seu pescoço sai um plug, que parece estar inflamando a região da pele. Trata-se, portanto, de um ciborgue. Sobre essa criatura, diz-nos Amaral (2006, p. 95):

[Donna] Haraway define o ciborgue como um organismo cibernético híbrido, ligado tanto à realidade social quanto à ficção. Ele se apresenta como uma mistura de homem-máquina tanto quanto entre os gêneros masculino e feminino, mudando o eixo das relações de poder de gênero. Ele/ela aparece como uma fabulação que mostra a emanção de poder do corpo, descentralizado de uma raça, um gênero, uma classe social, servindo tanto como uma figura da ficção que explica a realidade social quanto uma paródia política através da arte, como propõe o ciberfeminismo. [...] “Os cyborgs são um mapeamento ficcional da nossa realidade social e corporal, além de uma fonte imaginativa que sugere algumas associações muito frutíferas” (Haraway, 1994, p. 245). Não é por acaso que a fabulação do ciborgue entra

26 - Para facilitar nossa análise, não incluímos o protagonista na amostragem para evitar que sua presença constante nas páginas passasse a falsa impressão de que algumas imagens são mais recorrentes que outras, mas falaremos sobre a relação de Spider Jerusalem com o próprio corpo no próximo tópico deste capítulo.

fortemente em cena na contemporaneidade no momento em que se percebe uma crise no pensamento humanista.

Longe de ser alguém excepcional, esse ciborgue é apenas um operário e podemos perceber várias pessoas na mesma condição pelas ruas (ver ELLIS; ROBERTSON, 2010, ps. 17, 20, 24, 30, 55, por exemplo), tal qual, nos dias de hoje, as pessoas circulam por aí, portando seus ipods e tablets.

Outros dois exemplos, que serão retomados em edições posteriores de *Transmetropolitan*, são os dos ressuscitados e os dos ‘baixados’. Os primeiros são pessoas de séculos anteriores que optaram por ter suas cabeças congeladas para que, no futuro, pudessem retornar em corpos saudáveis, ampliando assim sua longevidade e conquistando uma nova vida²⁸. Os últimos são indivíduos que transferem suas consciências para ‘foglets’, nuvens de nanorrobôs parecidas com uma névoa, abrindo mão definitivamente de seus corpos físicos no processo.²⁹

Por fim, temos o intrigante caso das inteligências artificiais. No caso da obra de William Gibson, elas aparecem como seres misteriosos, fantasmagóricos, que se apresentam aos humanos do ciberespaço como se fossem espíritos do vodu haitiano (FERNANDES, 2006). Seu papel na narrativa se assemelha ainda ao desempenhado, por exemplo, pelos deuses gregos na *Ilíada*, manipulando os humanos nos bastidores para que as coisas ocorram de acordo com seus interesses.

Em *Transmetropolitan*, a única presença de inteligência artificial é assinalada pelo seu “criador GODTI 101”, um recombinação de matéria capaz de produzir praticamente qualquer objeto que o usuário solicitar. A interação entre a máquina e Spider Jerusalem é um dos momentos mais engraçados da HQ. Tudo que o personagem pede é atendido a contento, até que ele pede um par de óculos e recebe o modelo com lentes multicoloridas que se tornará sua marca registrada. Intrigado, o protagonista investiga a máquina e encontra, no seu interior, um “simulador de alucinógenos” Tripwire 7.0. Ou seja, para aguentar sua condição de mero criado, a máquina precisa recorrer ao uso contínuo de drogas em seu cotidiano...

A inteligência artificial e, principalmente, os foglets são exemplos do que os estudiosos da cibercultura entendem por ‘singularidade’, ou seja, um estágio do avanço

27 - Na edição 8, publicada no Brasil no volume 2 de *Transmetropolitan - Tesão pela Vida*, o foco da narrativa está nos ressuscitados e fica evidente o desprezo com que eles são tratados por representarem a volta de um passado com o qual a sociedade atual não quer manter nenhum compromisso.

28 - Por sua vez, os *foglets* são o tema da edição 7, publicada no Brasil no volume 2 de *Transmetropolitan - Tesão pela Vida*. Nesta história, vemos como o processo de download da consciência envolve decisões egoístas dos personagens, mas o tratamento dado pelo protagonista-narrador, Spider Jerusalem, é de naturalidade em relação ao processo. Spider acredita que, em algum lugar ali, há uma consciência, portanto, humana – o que reforça o caráter gnóstico desse tipo de fantasia. Essas visões contraditórias são típicas da narrativa cyberpunk.

tecnológico em que a existência de formas de vida artificial será tão comum e integrada às formas de vida ‘biológicas’ que será impossível distingui-las umas das outras.

Até certo ponto, a sociedade contemporânea retratada em *Transmetropolitan* trata com naturalidade a questão da mutação da identidade individual – desde que não haja *implicações políticas* em tal atitude.

É o que fica explícito quando entra em foco a questão dos transientes, que domina as edições 2 e 3. Estes são seres em transição entre nossa espécie e uma espécie alienígena (vale notar a ironia utilizada pela dupla Ellis/Robertson ao atribuir aos alienígenas a aparência clássica dos ETs pretensamente avistados por ufólogos nas últimas décadas e já enraizada no imaginário pop contemporâneo). Porém, o que deveria ser apenas uma moda toma contornos trágicos quando os transientes passam a ser segregados devido o caráter permanente e incompleto de sua transformação.

Os transientes são ‘*entre corpos*’, estão entre o humano e o alienígena, num espaço indefinido. Enquanto outras experiências de modificação corporal descritas na série estavam inscritas no campo da moda, ou seja, como objeto estético de consumo preso a um ciclo de repetição e reprodução (BAUDRILLARD, 1979), há um ingrediente político (ainda que aparentemente involuntário) no ato dos transientes: eles se assumem como falhas do sistema, que escolheram um desconfortável terreno indefinido de identidade como espécie humana e tornando-se um problema social – indo além, portanto, do ciborgue retratado anteriormente (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 15, ver fig. 2) que apenas aperfeiçoa o corpo por meio da máquina para cumprir seu papel social de maneira mais eficiente.

Rejeitados pela sociedade, os transientes buscam se alinhar politicamente com uma colônia autônoma do espaço sideral e declaram a independência do distrito de Anjos 8, área pobre da cidade onde foram isolados.

Essa atitude, na verdade, é uma ameaça vazia do líder deles, Fred Christ, um ex-agente musical ninfomaníaco, para forçar o Centro Cívico a atender as reivindicações dos transientes por uma maior inclusão social do grupo. Porém, com a proximidade das eleições, o Centro Cívico vê a oportunidade de demonstrar força e controle sobre a Cidade e arma para que a rebelião termine de maneira violenta.

Transmetropolitan expõe assim o discurso alienante que jaz sob as fantasias de hibridização, desmaterialização, expansão e (re)construção do corpo e da consciência descritas por Felinto (2005, p. 68-69), ao explicar os dois princípios que regem o imaginário tecnológico contemporâneo:

A. O imaginário das novas tecnologias é essencialmente gnóstico em sua estrutura. Mas é preciso que aprendamos a trabalhar com um conceito de gnose como forma mentais e não como fenômeno religioso determinado. [...] O que realmente está em jogo é o impulso central da gnose, um impulso que poderíamos chamar de “fáustico”, que consiste na tentação da criatura se tornar o Criador – a divinização do self maquinado, demiurgo de um universo cibernético onde a unidade absoluta do sujeito e do objeto pode ser alcançada. Há que considerar também aquele outro impulso estrutural da gnose, seu dualismo radical, que se reproduz no imaginário tecnológico na forma de oposição corpo-consciência. [...] É que, reduzidas a suas formas mais elementares de pulsões culturais, gnose e imaginário tecnológico respondem a um mesmo anseio: a liberação da consciência das amarras de um mundo impuro, imperfeito e corrompido; seu retorno a um estado originário onde não há diferença nem conflitos de classe, raça ou gênero. É por essa razão que penso ser possível definir o imaginário tecnológico como um conjunto de mitos político-religiosos.

B. O imaginário tecnológico funciona com uma lógica que pode ser dissecada e que repousa na noção de eliminação das diferenças. Cria, assim, um “paraíso artificial” onde conflito, desigualdade e exclusão são resolvidos magicamente. Submergindo a tecnologia em um oceano de mitos arcaicos, ele impede que enxerguemos aquilo que efetivamente existe de novo nos fenômenos que nos cercam. Fetichiza a máquina e converte a tecnologia de meio em uma finalidade absoluta.

Tais fantasias de transcendência corporal encontram reverberação na nossa sociedade contemporânea se pensarmos, por exemplo, em tribos urbanas como os ciberdêlicos ou os cyber-místicos dos anos 90/2000 (DERY, 1998).

Mesmo entre os transientes, há uma diversidade de aparências e de hierarquias que desmente seu estado de transcendência dos valores humanos. Os seguranças do QG de Fred Christ se vestem e se portam como *skinheads* – apesar de se afirmarem ‘transientes’ são demasiado humanos (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 38, ver fig. 5).

Fica evidente, na sátira construída por Transmetropolitan, que a tecnologia pode até permitir uma fuga do corpo humano, mas não da condição humana. Neste sentido, Transmetropolitan diverge da maioria das obras do gênero ao tratar de forma ambígua essa relação com o corpo (AMARAL, 2006, p. 34-35):

Na maior parte dos textos cyberpunks, existe um profundo desdém em relação ao físico, uma fascinação com as formas pelas quais a carne é irrelevante comparada com a memória, mas ao mesmo tempo, o corpo ainda aparece como figura importante, seja através de suas modificações, implantes ou extensões. Ou mesmo como relata Mark Dery (1999) nas próprias deformações e aberrações do cyberpunk, o corpo ainda se faz presente. [...] Destaca-se também a perda da compreensão de sua condição, uma falência do pensamento em função da velocidade dos acontecimentos ao seu redor.

Mas de que maneira Transmetropolitan constrói essa sua crítica ao imaginário tecnológico? Por meio do discurso de seu protagonista Spider Jerusalem, e sua maneira inusitada de praticar o jornalismo – construindo assim, a crônica de seu cotidiano.

Figura 5 – Detalhe da página 38 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 38

5.4. Contra todos e contra ninguém: a personalidade de Spider Jerusalem

Como protagonista e narrador da série Transmetropolitan, é natural que Spider Jerusalem seja praticamente onipresente nas páginas do álbum *De Volta às Ruas*. Na primeira história, *O Verão do Ano*, o personagem aparece em 68 quadros dos 98 que compõem a história (69,3% das vinhetas). Na segunda história, *Descendo a Ladeira*, ele está em 67 dos 94 quadros da história (71,2%). E na terceira história, *Do Alto do Telhado*, ele aparece em 63 dos 90 quadros (70%).

Nesse caso, estamos tratando apenas sua presença ‘física’ nas histórias, ou seja, levando em conta as vinhetas em que o corpo do protagonista está presente. Se acrescentássemos os balões e legendas em que surgem sua fala ou narração, essa presença seria ainda maior.

Mas, como se comporta esse personagem ao longo de sua primeira aventura? Que tipo de personalidade ele apresenta aos leitores? Jerusalem é um personagem radical, que não está disposto a fazer concessões para agradar outras pessoas e que busca afirmar suas convicções e posições de forma contundente, às vezes violenta. Isso fica claro se cotejarmos os dados de sua personalidade levantados nas tabelas 1, 2 e 3.

Chamou-nos atenção, durante uma leitura prévia do material, o caráter arisco e misantropo do personagem. Por isso, na análise de sua personalidade, decidimos nos ater a expressões dessa natureza. Os critérios definidos procuraram anotar “expressões faciais de violência e irritabilidade; uso de armas de fogo; uso de violência física”, além de “relações corporais com a tecnologia (interações com máquinas e uso de drogas sintéticas)”, para entendermos a vida cotidiana do protagonista.

Relações deste tipo foram anotadas em 24 vinhetas da primeira história de *De Volta às Ruas*, perfazendo cerca de 1/3 das representações do personagem. Em 9 delas, o personagem está de posse de armas de fogo (granadas, uma bazuca e uma pistola). Em 12 representações, ele aparece com expressões faciais que denotam raiva, aborrecimento. Em 2 ocasiões ele é violento fisicamente com outros personagens. As demais interações são com máquinas (no caso, seu ‘GODIT’). Já em 22 vinhetas, o protagonista apresentou comportamento agressivo ou antissocial com outros personagens ao utilizar-se de palavras de baixo calão ou de ironias para interagir com eles.

Na segunda história, *Descendo a Ladeira*, identificamos 15 atitudes agressivas do protagonista. Destas, em 7 ocasiões ele foi violento fisicamente com outros personagens, em outras duas apareceu portando arma de fogo. Nas demais, suas expressões faciais denotavam ironia (3 vezes) e agressividade ou descontentamento (nas restantes). Em 24 vinhetas, os diálogos envolviam o uso de palavras de baixo calão ou deixavam claro o uso de ironia.

Na terceira história, *Do Alto do Telhado*, há uma queda considerável nas demonstrações de agressividade do protagonista. Em nenhum momento ele agride outros personagens ou empunha armas. Todas as referências visuais resumem-se a expressões faciais de raiva ou descontentamento. Porém, nesta história, por três vezes Jerusalem se refere à máquina de escrever e ao ofício da escrita como armas. Na página 64 (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 64) ele afirma: “**Certo.** Como eu estava dizendo, o jornalismo é simplesmente uma **arma**. E só tem uma bala, mas, se você mirar direito, é tudo de que você **precisa**. Mire direito e você pode estourar a patela do mundo...” (grifos do autor).

O niilismo do personagem pode ser explicado pela influência *punk* do gênero *cyberpunk* e, também, pela inspiração de Jerusalem na figura de Hunter S. Thompson, como nos fazem perceber a óbvia fixação por armas de fogo e pela ironia.

No começo do arco, vemos que Spider Jerusalem encontra-se isolado numa casa nas montanhas, fora da cidade. Porém, por pressão de seu editor, ele é forçado a retornar ao convívio social na Cidade. Aqui, acontece com ele um roteiro contrário às características sociais da contracultura discutidas no capítulo 4. Ele já encontra-se em auto-exílio e precisa retornar.

De certo modo, o fato de a série começar com o fim de um exílio, revertendo o fluxo de um ciclo comum à contracultura, espelha um tipo de desapontamento contemporâneo com as expectativas criadas pelo movimento contracultural. Desapontamento este que já foi inclusive pressentido pelo ‘pai do cyberpunk’, o escritor William Gibson, ao comentar um dos cenários de seus romances (WALLACE-WELLS, 2011, tradução nossa):

ENTREVISTADOR

Conte-me sobre ‘a Ponte’.

GIBSON

A Ponte é uma fábula sobre a contracultura, o tipo de contracultura que pode não ser mais possível. Não há remansos onde as coisas possam nascer - nossa conectividade é tão alta e tão global que não há mais Seattles e Haight-Ashburys. Chegamos a um nível de mercantilização que pode ter negado o conceito de contracultura. Eu queria criar um cenário em que pudesse descrever algo isso acontecendo num futuro reconhecidamente próximo.

[...]

Os romances sobre a Ponte foram ambientados apenas alguns anos no futuro, o que agora é alguns anos no passado, e por isso podem ser lidos quase como história alternativa – o presente travestido num cyberpunk extravagante³⁰.

Essa necessidade em superar a contracultura dos anos 60 também pode ser deduzida se observarmos a mudança radical no visual do personagem. Maltrapilho e cabeludo, ele atualiza sua aparência ao retornar a cidade, usando o preto característico do estilo cyberpunk e depilando (ainda que involuntariamente) seu corpo inteiro, para deixar à mostra várias tatuagens³¹.

30 - INTERVIEWER

Tell me about the Bridge.

GIBSON

The Bridge is a fable about counterculture, the kind of counterculture that may no longer be possible. There are no backwaters where things can breed—our connectivity is so high and so global that there are no more Seattles and no more Haight-Ashburys. We’ve arrived at a level of commodification that may have negated the concept of counterculture. I wanted to create a s-cenário in which I could depict something like that happening in the recognizably near future.

The Bridge novels were set just a few years into the future, which is now a few years in the past, and so they read almost like alternate-history -novels—the present in flamboyant cyberpunk drag.

31 - Há, ainda outra hipótese para a mudança no visual de Spider Jerusalem que envolve um conflito de gerações, dessa vez entre os autores ingleses que ajudaram a modificar a feição dos quadrinhos norte-americanos nos

Um dado interessante relacionado ao uso da violência por Spider Jerusalem chamou-nos a atenção durante a pesquisa. Apesar de iracundo e mal-humorado, apenas em ocasiões muito específicas o personagem apela para o recurso.

Na primeira história, ao se despedir da casa na montanha, ele passa em frente ao bar ‘Bastardo’s’, sua única conexão com o mundo exterior, e explode o local (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 12). Na redação do jornal *A Palavra*, ele bate no recepcionista, após este tentar enxotá-lo do prédio devido seu visual maltrapilho (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 21). Ao chegar a seu primeiro apartamento na cidade, ele dá um sopapo de leve num garoto sentado à soleira do prédio que desdenha dele (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 24).

Na segunda história, quando vai ao Distrito Anjos 8 em busca de entrevistar Fred Christ, Spider Jerusalem envolve-se em dois embates físicos. Primeiro, com um transiente que o impede de entrar no bairro, ainda nas barricadas (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 33). Depois, com os seguranças da boate que serve de quartel-general para Christ (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 39).

Em outras duas ocasiões, ele quase entra em conflito com personagens. A primeira é ainda no posto de pedágio para entrar na Cidade. Ele paga a entrada ao funcionário com o dinheiro envolto num rato morto e oferece-lhe o dedo médio, pela maneira indiferente e agressiva como é tratado pelo operador do pedágio (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 15). E, na terceira história, ele consegue entrar numa boate de strippers para reportar o conflito entre transientes e policiais após convencer a segurança de que é melhor eles não brigarem (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 60).

O que todos esses episódios têm em comum? Ora, em todos eles os personagens (e, no caso do bar, o cenário), representavam pessoas que controlavam o acesso a determinados espaços e/ou informações. Todos eles estavam postados na entrada de algum lugar, eram *porteiros* – ou, para esclarecer logo a metáfora, eram *gatekeepers*.

Neste caso, Spider Jerusalem coloca-se simbolicamente contra a função social do jornalista atribuída pela teoria do *gatekeeper*, a de que este seria responsável pela seleção e curadoria das informações a que o grande público teria acesso pelo veículo de comunicação

últimos 30 anos. Spider Jerusalem, no começo de *Transmetropolitan*, lembra muito fisicamente o escritor britânico Alan Moore, responsável pelo surgimento da geração ‘Vertigo’, que revolucionou os quadrinhos de super-heróis nos anos 1980. Sua versão moderna, no entanto, guarda grandes semelhanças com o escocês Grant Morrison, contemporâneo do escritor de *Transmetropolitan*, Warren Ellis, e desafeto público de Moore. Esse detalhe pode dar a impressão que Ellis quis deixar marcado que os tempos, agora, são outros.

(MATELLART; MATELLART, 1999)³². Este é um posicionamento claramente contracultural, alinhado com a cultura *hacker* de acesso irrestrito a qualquer tipo de informação.

Outro ponto que vale ressaltar é a relação do personagem com o corpo e com a cidade. Em um mundo permeado pela alta tecnologia, em que as fronteiras entre corpo e máquina já não são levadas em conta, Spider Jerusalem pode ser considerado quase um purista. O personagem não usa implantes biomecânicos, nem faz uso de nanotecnologia para aumentar atributos físicos. Sua única ‘prótese’ é o óculos com função fotográfica diretamente conectado ao nervo ótico que ele pede ao ‘GODTI’ para produzir.

Paradoxalmente, o personagem não demonstra nenhum tipo de receio em utilizar drogas sintéticas para melhorar suas faculdades mentais. Por três ocasiões ele cita o uso de substâncias químicas para ‘acelerar a inteligência’. Aqui, Jerusalem está alinhado com o *ethos cyberpunk* (CAVALLARO, 2000, p. 23):

É em seu tratamento do tema da dependência química que o cyberpunk apresenta uma de suas dimensões mais explicitamente ‘punks’. Em um nível, os viciados do cyberpunk são completamente indiferentes à sua dependência de uma inimaginavelmente grande variedade de substâncias ilegais. O consumo de drogas é apenas um jogo, tão monótono e, no final das contas, sem sentido como qualquer outra atividade sobre a qual sua sociedade sem sentido se debruça. Ao mesmo tempo, porém, há indícios de que o consumo de drogas é uma maneira ancestral de anestesiarem as emoções e memórias perturbadoras. O cyberpunk também observa as conotações ambíguas das drogas ao insinuar que, numa cultura saturada com substâncias artificiais (sejam eles legais ou ilegais), a noção do que é “bom” para você está destinada a tornar-se cada vez mais nebulosa.³³

As drogas talvez sejam um reflexo da relação quase simbiótica que Spider Jerusalem mantém com a Cidade. Antes mesmo de chegar à cidade, ele já começa a sentir o cheiro do lugar. Mais adiante, quando os aparelhos de comunicação do carro começam a funcionar, ele começa a reclamar do ruído e afirma precisar de “remédios”. No entanto, bastam algumas horas para que logo ele se ambienta e fique evidente a tensão entre amor e

32 - Conceito surgido no âmbito dos estudos comunicacionais da chamada Escola de Chicago, a partir das pesquisas desenvolvidas por Kurt Lewin (1890-1947) durante a Segunda Guerra Mundial no MIT (Massachusetts Institute of Technology).

33 - It is in its treatment of the theme of addiction that cyberpunk exhibits one of its most explicitly ‘punk’ dimensions. On one level, cyberpunk’s junkies are utterly nonchalant about their dependence on an unimaginably broad range of illegal substances. Drug consumption is just a game, as monotonous and ultimately meaningless as any other activity on which their directionless society hinges. At the same time, however, there are indications that the consumption of drugs is the age-old way of anaesthetizing troubling emotions and memories.

Cyberpunk also comments on the ambiguous connotations of drugs by intimating that in a culture saturated with artificial substances (be they legal or illegal), the notion of what is ‘good’ for you is bound to become increasingly hazy.

ódio que ele cultiva em relação ao lugar. Por mais de uma vez, ele comenta ou é lembrado de que é incapaz de escrever se estiver fora da cidade.

5.5. Spider, o anti-Superman

Agora, voltando-nos para a análise de conteúdo do primeiro arco de histórias da série, 'De Volta às Ruas', que envolve três edições de *Transmetropolitan*, procuramos identificar expressões de mitos jornalísticos e interpretar criticamente esses dados, conforme as tabelas 4, 5 e 6. Nestas histórias, os elementos do imaginário jornalístico apresentados anteriormente no capítulo 2 são parodiados para articular uma crítica à prática jornalística dos dias presentes.

Tabela 4 – Ficha de análise de conteúdo da história 1 - categoria mitos jornalísticos

Título da história: DE VOLTA ÀS RUAS – PARTE UM: O VERÃO DO ANO				
Numeração: 7 a 30	Nº de págs.: 24	Total de quadros: 98	Média de quadros por pág.: 4,08	
Mitos jornalísticos	Ref. visuais	Ref. verbais	Págs.	Total
Jornalista como aventureiro / valorização do imprevisto		1	29	1
Sacrifício pessoal em nome da profissão	-	7	11 – 16 - 23 - 24	7
Burocrata insensível como vilão		3	7 – 8 - 9	3
Jornalista como herói / protetor do cidadão		1	14	1

Fonte: o autor

Tabela 5 – Ficha de análise de conteúdo da história 2 - categoria mitos jornalísticos

Título da história: DE VOLTA ÀS RUAS – PARTE DOIS: DESCENDO A LADEIRA				
Numeração: 32 a 53	Nº de págs.: 22	Total de quadros: 94	Média de quadros por pág.: 4,27	
Mitos jornalísticos	Ref. visuais	Ref. verbais	Págs.	Total
Jornalista como aventureiro / valorização do imprevisto	1	5	32 – 33 – 34 – 40	4
Jornalista como herói / protetor do cidadão	-	4	37 – 41 – 43 - 44	4
Jornalista como detetive	24	1	36 – 42 – 43 – 44 - 45	25
Sacrifício pessoal em nome da profissão	-	1	47	1

Fonte: o autor

Tabela 6 – Ficha de análise de conteúdo da história 3 - categoria mitos jornalísticos

Título da história: DE VOLTA ÀS RUAS – PARTE TRÊS: DO ALTO DO TELHADO				
Numeração: 55 a 76	Nº de págs.: 22	Total de quadros: 90	Média de quadros por pág.: 4,09	
Mitos jornalísticos	Ref. visuais	Ref. verbais	Págs.	Total
Jornalista como aventureiro / valorização do imprevisto	-	2	53 - 60	2
Valorização do furo	-	2	66 - 72	2
Sacrifício pessoal em nome da profissão	8	1	71 – 74 – 75 - 76	9
Jornalista como herói / protetor do cidadão	-	8	62 – 64 – 65 - 66 – 72 - 73	8
Político corrupto como vilão	-	1	69	1

Fonte: o autor

Transmetropolitan mostra-se rica na representação de mitos jornalísticos. Em cada edição, pelo menos quatro dessas imagens puderam ser identificadas. Um dos mitos

recorrentes nas três histórias é o do jornalista como herói do sistema democrático. Mas que tipo de herói é esse? Spider Jerusalem não possui superpoderes, nem mantém uma identidade secreta. Logo, sua identificação como herói deve-se a sua profissão.

Nas ocasiões em que essa faceta se revela, percebemos que sua arma são as palavras. Além disso, jornalistas vistos como heróis são, na verdade, tratados como celebridades, em vez de super-homens fantasiados.

É do que se queixa Spider (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 14), num monólogo: “A culpa foi de ‘Tiro na Cara’, eu acho. O livro sobre as eleições. Aquele troço maldito fez de mim um astro.”

Jornalistas são encarados como heróis devido a sua postura frente a autoridades. Isto fica visível no diálogo entre Spider e o líder dos transientes, durante a entrevista (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 43):

“Fred Christ – Eu achei que esta fosse ser uma entrevista amigável...

Spider Jerusalem – Poderia ter sido, se eu não tivesse tropeçado em babacas de merda cheios de falsa autoridade o caminho todo até aqui!”

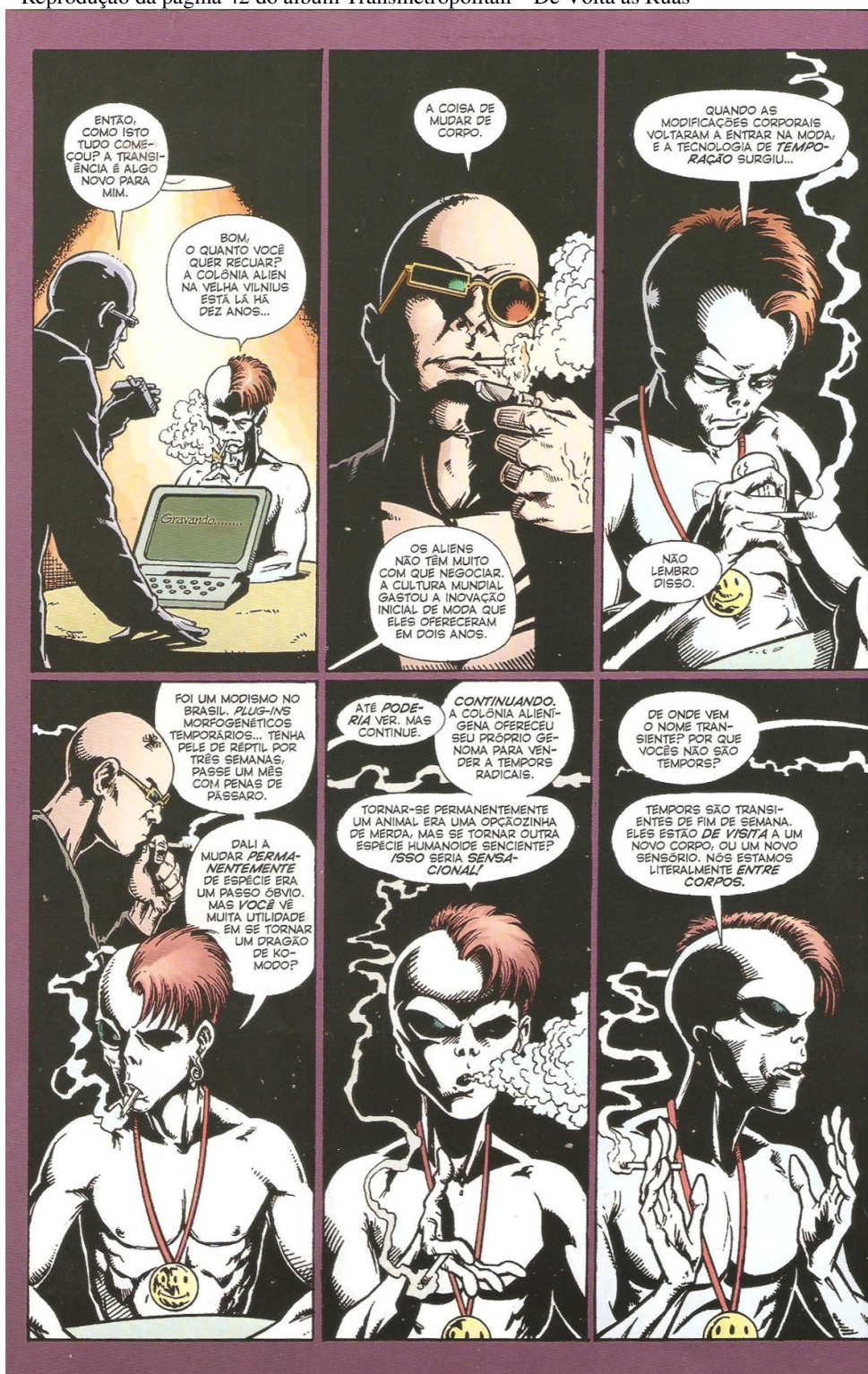
Também o mito do jornalista como detetive é satirizado na série, principalmente nas quatro páginas que mostram a entrevista do protagonista da série com Fred Christ (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 42, ver fig. 6). A cena inteira é retratada como se fosse um interrogatório típico de romances noir, com bastante penumbra, fumaças e contraluz.

Há ainda uma identificação mais sutil com o mito do detetive. Trata-se das ocasiões, nas três edições, em que Spider Jerusalem se afirma como jornalista. A primeira (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 11, ver fig. 7) se dá logo após o personagem perceber que precisa deixar seu isolamento para retornar à Cidade. Ele pensa: “Eu podia chorar.” “Podia mesmo.” “Jornalistas não choram.” “E eu sou um jornalista, porra. De novo.”

Mais adiante (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 24), ele encomenda a um moleque uma lista de drogas para “aprimorar a inteligência”. O garoto questiona: “Tu é algum tipo de maníaco por saúde?” E Spider responde: “Eu sou um jornalista, diabo.”

Por fim, (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 40, ver fig. 8), após enfrentar os seguranças do QG de Fred Christ, Spider invade a boate de arma em punho, e brada: “Eu não tenho que aguentar essa merda.” “Eu sou um **jornalista!** (grifos do autor)”

Figura 6 – Reprodução da página 42 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 42

Nestes três casos, além da aproximação óbvia com o tipo durão e violento típico dos romances policiais noir de Raymond Chandler e Dashiell Hammet (BUTLER, 2001),

podemos extrapolar essa figura e retornarmos a outro arquétipo: o do cavaleiro solitário das histórias de faroeste, afeito a resolver por conta própria qualquer injustiça ou problema que se apresente, sem tempo para sentimentalismos.

Figura 7 – Detalhe da página 11 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 11

Figura 8 – Detalhe da página 40 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 40

Outro mito presente nas três histórias é o do jornalista como “caçador de notícias”, associado ao da valorização do imprevisto no exercício da profissão. Neste caso, esse mito serve para mascarar uma realidade profissional, a de que o jornalismo é uma profissão totalmente atrelada a rotinas (TRAQUINA, 2008). Spider Jerusalem, devido seu status profissional, é movido mais por impulsos do que por pautas pré-determinadas na definição do que irá cobrir.

Entre os mitos dos vilões que atrapalham a vida do super-herói jornalista temos o do burocrata insensível. Neste caso, dois personagens que não são realmente antagonistas de Jerusalem assumem momentaneamente esse papel para revelar como a rotina está impregnada ao exercício do trabalho no jornalismo.

Trata-se do editor de seus livros, que força Jerusalem a abandonar seu exílio para cumprir um contrato firmado, e do editor do jornal onde o personagem trabalha, que inferniza a vida do protagonista para que ele cumpra os prazos para publicação de sua coluna. Assim, a representação do mito do imprevisto termina sendo problematizada.

O antagonismo entre o jornalismo e o Estado opressor se mostra presente no conflito indireto entre Spider Jerusalem e as autoridades que comandam a cidade. Retomemos o exemplo em que o editor do personagem é interpelado pelo telefone por um vereador enquanto a reportagem é transmitida (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 69):

“Mitchell Royce – Sim, aqui é Mitchell Royce... Alô, vereador... Não, senhor. Não vamos interromper a transmissão. Existe uma emenda, talvez o senhor não conheça...”

Esse conflito só é exteriorizado ao final da terceira história, quando Spider é atacado por policiais não-identificados após o fim do massacre. A presença desse mito termina por revelar a existência de outro: o do sacrifício pessoal que envolve o desempenho do jornalismo. Todo arrebetado, o jornalista exclama (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 76, ver fig. 9):

“Spider Jerusalem – **Eu tô aqui pra ficar! Atirem** em mim e eu cuspo suas malditas balas de volta no **rosto** de vocês! Eu sou Spider Jerusalem, e fodam-se vocês **todos! Hah!** (grifos do autor)”

A visão do jornalista como alguém que se coloca no caminho entre as autoridades do Estado e a população é exacerbada na narrativa de *Transmetropolitan* pelo elemento 'punk' do gênero cyberpunk. Assim, a narrativa cyberpunk amplifica e expõe a ideologia por trás do mito original.

Figura 9 – Reprodução da página 76 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 76

Este aspecto contracultural garantido pela ideologia *punk* presente na série *Transmetropolitan* é a mola que move a subversão dos mitos jornalísticos usualmente representados nos quadrinhos, notadamente no dos gêneros de super-heróis. Diferente das representações dos quadrinhos de super-heróis (subgênero nascido dos quadrinhos de ficção científica) resumidas na figura do Superman, esses mitos são problematizados e usados para criticar o papel do jornalista na sociedade contemporânea, em vez de ratificá-lo.

Desse modo, Spider Jerusalem se apresenta em sua narrativa como um anti-Superman, ou um jornalista anti-herói mesmo quando reproduz mitos consagrados da profissão, porque sua materialização no imaginário serve antes para satirizá-lo ou parodiá-lo do que propriamente para justificar sua presença.

Esta subversão do mito serve para mostrar como o próprio imaginário, impulsionado pela narrativa cyberpunk, se ocupa em questionar as bases ideológicas da profissão, num momento em que as relações de troca de conhecimento na sociedade passam por profundas e, talvez, irreversíveis transformações.

No próximo tópico, veremos de que outra forma, a discursiva, a figura de Spider Jerusalem subverte e ressignifica o mito do jornalista Superman.

5.6. A reportagem em *Transmetropolitan*

Por fim, precisamos lançar um olhar sobre a reportagem que aparece no clímax do primeiro arco de *Transmetropolitan*. Após tentar entender o que estava por trás da revolta do transientes, Spider termina por ser o único jornalista presente no Distrito Anjos 8 quando a polícia invade o local. Do telhado de uma boate, rodeado de strippers, ele testemunha o massacre e reporta o que vê em tempo real para a redação do *A Palavra*. Mas, o que exatamente ele diz?

Antes de chegarmos a esse tema, precisamos esclarecer alguns pontos. O primeiro deles, e que nos parece o mais óbvio, é que se trata de uma reportagem ficcional. *Transmetropolitan* é uma obra de ficção, nada do que está descrito lá realmente aconteceu. Portanto, não temos um fato original para cotejar com o texto para sabermos se o relato seria fiel à realidade.

Parece-nos, ainda, que nas páginas da HQ destinadas à reportagem há uma discrepância entre os tempos da narração e da leitura³⁴ da ação narrativa. Enquanto produz seu artigo,

34 - O tempo da narração é “o momento da representação da ação em si, que se torna presente enquanto é lido” (RAMOS, 2009, p. 133). Por sua vez, o tempo de leitura é o necessário para ler o texto e as imagens que formam

Spider observa a batalha que se desenrola nas ruas, porém a quantidade de texto produzida por ele é relativamente muito curta se comparada com a sensação de passagem de tempo que temos ao acompanhar a história.

Dada a natureza fragmentária da narrativa quadrinhística, apoiada na sucessão de momentos significativos impulsionados pelo corte gráfico (CIRNE, 2001), podemos supor que, talvez, o que estejamos lendo não seja o texto integral produzido por ele – por mais que o mesmo seja coeso e coerente como está apresentado – mas apenas uma versão editada e tão significativa para a narrativa quanto as imagens contidas em cada quadro da história.

Precisamos ainda considerar que a reportagem introduz uma terceira voz à narrativa. *Transmetropolitan* até então vinha sendo narrada verbalmente a partir basicamente de dois recursos: pelos diálogos contidos nos balões, trazendo as falas dos personagens, e pelas legendas, com a narração do protagonista em primeira pessoa, um recurso popularizado a partir dos anos 70 e aperfeiçoado no gênero de super-heróis e aventura por nomes como Frank Miller (NICOLAU, 1998).

A reportagem introduz uma vinheta diferente, com uma tipologia de estilo egípcio (COLARO, 2007), semelhante à utilizada em máquinas de escrever, para marcar a entrada de uma nova voz na narrativa. Agora não estamos mais acompanhando a fala do personagem, ou seu pensamento, e sim o texto dele, uma elaboração intelectual em processo que nos retira de dentro da cabeça do personagem e nos coloca no mesmo nível dos demais personagens da história em quadrinhos que acompanham a narrativa do protagonista. Perdemos o privilégio de onisciência que tínhamos como leitores até então.

A seguir, reproduzimos, nas figuras 10, 11, 12, 13 e 14 (retiradas de ELLIS; ROBERTSON, 2010), as cinco páginas de *Transmetropolitan* que trazem a íntegra da reportagem:

o quadrinho. Apesar de se confundirem, a quantidade de texto numa página pode variar o efeito de duração e parecer dilatar ou comprimir o tempo de narração (RAMOS, 2009). É o que nos parece no caso em estudo.

Figura 10 – Reprodução da página 65 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Figura 11 – Reprodução da página 66 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



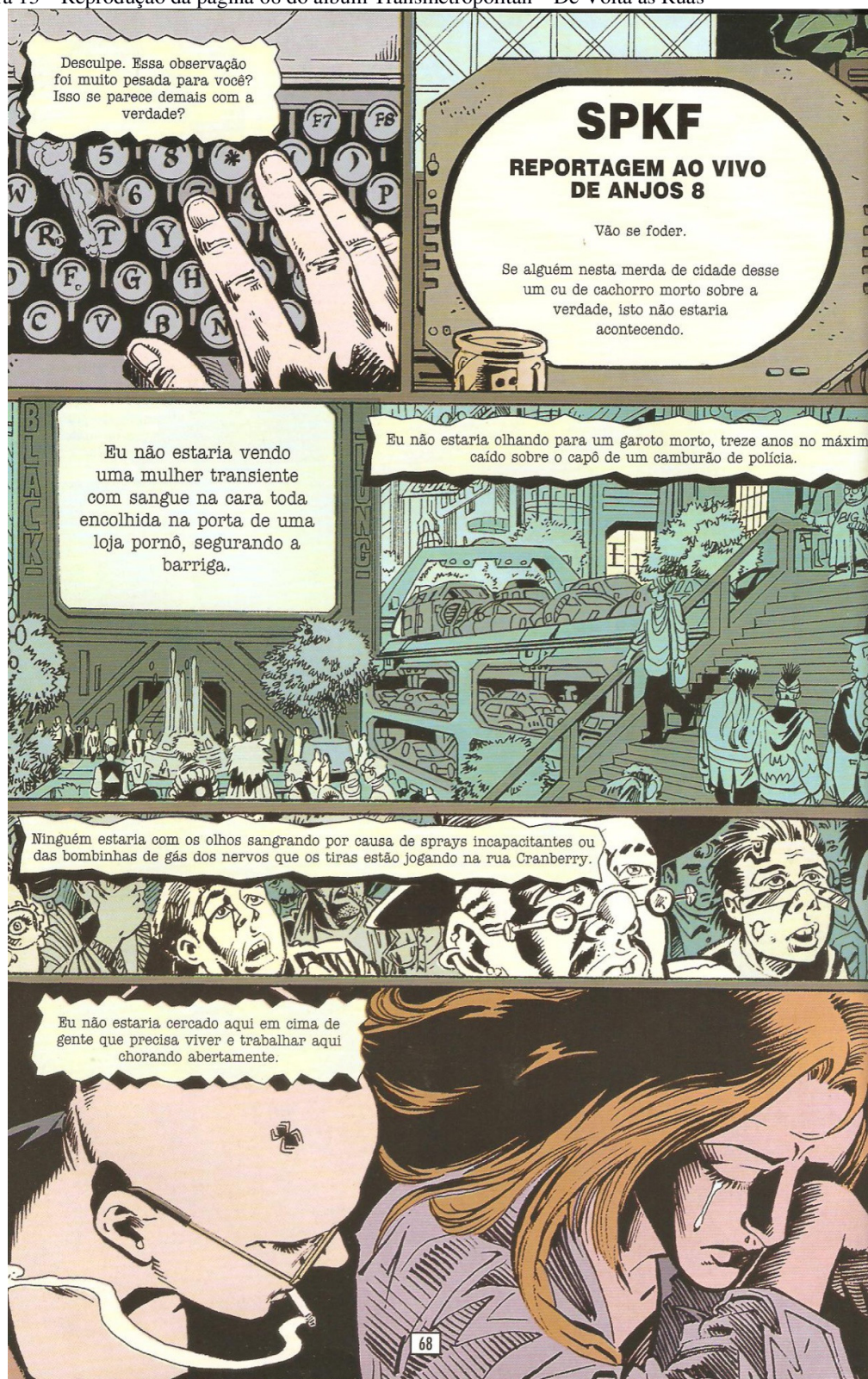
Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 66

Figura 12 – Reprodução da página 67 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 67

Figura 13 – Reprodução da página 68 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



Fonte: ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 68

Figura 14 – Reprodução da página 69 do álbum Transmetropolitan – De Volta às Ruas



O texto de Spider Jerusalem foge de alguns cânones da reportagem tradicional. Abre com uma metáfora, uma figura de linguagem típica da literatura (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 65, ver fig. 13): “Há uma batida de ritmo de selva embaixo de mim”. Em seguida, ele lança mão da primeira pessoa, descartando o preceito da imparcialidade e da impessoalidade (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 65, ver fig. 13): “Estou em Anjos 8, no alto do que, sem dúvida, será chamado de Tumulto dos Transientes.”

A seguir, Jerusalem abandona a descrição dos fatos e passa a analisar, no calor da hora, o fato que se desenrola (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 66, ver fig. 14): “Uma sociedade saudável os teria rotulado como os doidões que são e comprado um grande parquinho para eles brincarem [mais uma metáfora]. Mas ninguém sequer parou para ver se o pedido bobo deles de secessão era viável.”

Mais à frente, Jerusalem se aproxima novamente do Novo Jornalismo ao lançar mão de outro recurso, a descrição pormenorizada e vívida de um fato isolado durante seu relato (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 67, ver fig. 15): “Posso ver um transiente visivelmente desarmado com metade do rosto destruído e três tiras o espancando mesmo assim. Um deles está acariciando a própria ereção.”

Em seu compromisso com a ‘verdade’, ou seja, com sua visão de mundo, o jornalista sacrifica a proximidade com o leitor, o contrato de confiança implícito no processo comunicativo (CHARAUDEAU, 2009) para denunciar o papel do próprio espectador na situação. Ele diz (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 68, ver fig. 16): “Desculpe. Essa observação foi muito pesada para você? Isso se parece demais com a verdade? Vão se foder. Se alguém nesta merda de cidade desse um cu de cachorro morto sobre a verdade, isto não estaria acontecendo.”

A denúncia de Jerusalem nos remete ao entorpecimento das massas promovido pela superexposição midiática em tempos de tela total, de onipresença do vídeo como apregoado por Baudrillard (BAUDRILLARD, 1997). Vejamos (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 69, ver fig. 17): “Bom, Vocês mereceram. Com seu silêncio. [...] Seu chefe faz o que quiser. O babaca da cabine de pedágio, o leão de chácara do bar que vocês frequentam, o segurança que revista vocês nas clínicas, os jornais e sites de notícias que mentem para vocês porque estão a fim.”

Esse ataque direto ao público é ainda uma inversão do mito do Superman, ou do herói da cultura de massas. Enquanto o Superman, por força de seus super-poderes e habilidades, preserva a população do mal e ao mesmo tempo a exclui do processo decisório sobre qualquer tipo de conflito, alienando-a do mundo, Spider se recusa o papel de ‘salvador da pátria’, que

termina alijando a massa do processo histórico de tomada de decisão, ao instar a multidão a assumir sua culpa pela omissão (conforme ECO, 1984 e ECO, 1991).

Vale lembrar que, propositalmente, Spider Jerusalem *escreve* tudo o que estamos lendo. Numa era dominada pela imagem seria de se imaginar que sua narrativa seria audiovisual, narrando oralmente os fatos transmitidos em vídeo. Mas, coincidência ou não, por trabalhar num jornal, ele pede a seu editor para transmitir sua coluna diretamente da máquina de escrever. O editor aproveita e vende o material para transmissão simultânea para o *feeds* de notícias. Logo, as pessoas estão acessando as fotos que Jerusalem tira com seus óculos, enquanto leem seu texto. E, enquanto escreve, Jerusalem delega tarefas de apuração a seu editor para corroborar sua hipótese sobre a confusão (ELLIS; ROBERTSON, 2010, p. 66, ver fig. 14).

Esse predomínio da palavra escrita sobre a fala denota uma crítica do autor da série ao jornalismo em tempo real dos tempos atuais (MORETZSOHN, 2002, p. 48):

[...] na era do “tempo real”, quando a informação deve ser instantânea para ter valor, o jornalismo mudou profundamente, a ponto de descaracterizar-se, embora os grande conglomerados multimídia tenham consolidado seu poder econômico e político. Nessa “virada da história da informação”, como a classifica Ignacio Ramonet, a televisão tem um papel central, porque passou a ser a mídia que dá o tom e o ritmo às demais – daí, segundo ele, não se poder mais tratar isoladamente do jornalismo impresso.

Essa crítica é reforçada pela técnica escolhida por Jerusalem para construir seu relato: a escrita automática. Popularizada pelos beatniks, essa técnica se tornou famosa após o escritor Jack Kerouac usá-la na elaboração do seu romance *On The Road*. Ao subordinar seu relato a uma técnica literária de criação em tempo real, porém submetendo-o à elaboração estética, o jornalista tenta assim subverter a lógica do domínio da velocidade na sociedade cibercultural (TRIVINHO, 2007).

Ele constrói uma nova visão do mundo, contracultural, e, portanto, denunciadora da ideologia dominante.

A literatura, ao transformar o caos em cosmos (texto), permite que o jornalista possa construir o entendimento do mundo por meio da leitura. O real se constrói por meio do imaginário, da mesma forma que o pensamento constrói a realidade. A exposição à literatura age na formação do esquema mental que “ensina” a organizar o texto sobre a vida. (VICCHIATTI, 2005, p. 90).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa nasceu da vontade, acalentada durante vários anos, de dedicar parte de nossa vida acadêmica aos estudos das histórias em quadrinhos. Desde muito cedo, a convivência com a chamada nona arte foi responsável pela nossa formação como leitor, como intelectual e, principalmente, como ser humano. Daí desenvolvermos, nos dizeres de Moacyr Cirne (2001), uma relação apaixonante com as histórias em quadrinhos. Porém, os rumos fizeram com que, por mais de uma década, nossos esforços fossem direcionados para o trabalho diário na imprensa.

O contato com a obra de Warren Ellis e Darick Robertson ensinou a possibilidade de reunir esses dois caminhos num só. A leitura de *Transmetropolitan* inquietou-nos de tal forma, que somente a leitura não era suficiente: precisávamos elaborar intelectualmente o impacto deixado pela obra de alguma forma. A relação evidente entre o jornalismo e os quadrinhos pareceu-nos o melhor caminho. Assim iniciou-se esse projeto de pesquisa.

Durante a leitura desta dissertação, observamos a subordinação da atividade jornalística às forças ideológicas que moldam a profissão e, mais especificamente, o profissional de jornal. O jornalista, escravo do tempo, incapaz de formular criticamente juízos sobre a natureza do próprio do trabalho, relega ao imaginário a criação de representações sociais que legitimem e justifiquem o papel desempenhado pelo profissional da imprensa na sociedade.

Essa visão, eivada de valores nobres e positivos, aliena o próprio jornalista e também o público leitor das forças políticas e econômicas que regem a atividade. E chega à indústria cultural para criar imagens que ajudam a perpetuar essa situação.

As histórias em quadrinhos não fogem dessa sina. Vimos que, à sombra do personagem Superman, mais de 70 anos de representações sociais foram construídas para reforçar essa auto-imagem do jornalista junto ao público-leitor, com a peculiaridade de que, no caso dos quadrinhos, durante muito tempo a maioria desse público era de pessoas ainda em formação; crianças e adolescentes que, futuramente, talvez viessem a ocupar seus próprios espaços nas redações de jornal.

Porém, o amadurecimento dos leitores, com o avanço da faixa etária consumidora de quadrinhos de aventura e de super-heróis, possibilitou que os quadrinhos, nos últimos 30 anos, amadurecessem temática e narrativamente. Assim, observamos que essa representação social do jornalista nas histórias em quadrinhos, calcada no bom-mocismo de Clark Kent/Superman, veio se problematizando.

Paradoxalmente, nos quadrinhos de super-heróis, ou, como prefere Nildo Viana (2005), nas *superaventuras*, por mais que a presença dos jornais e, portanto, da representação de seus profissionais seja mais visível e sujeita a problematizações, há uma característica intrínseca ao protagonista super-herói que se mantém inalterada: as suas motivações.

O super-herói sempre será bom e altruísta, mesmo que, inadvertidamente, mantenha relações anti-éticas entre sua persona heróica e seu alter-ego repórter, ou por mais que corrobore a manutenção do status quo no seu exercício profissional. A visão ideológica do super-herói (que contamina a do jornalista) se mantém inalterada.

Na última década, personagens como Matthew Roth, da série *ZDM*, e Spider Jerusalem, de *Transmetropolitan*, puderam fazer o ‘caminho de volta’. Tiraram a representação do jornalista dos quadrinhos de super-heróis (gênero surgido da ficção científica) e a trouxeram para a ficção científica, na qual o ambiente de paródia da realidade (LEMOS, 2002) da ficção *cyberpunk* permitiu o questionamento dessa representação – e, portanto, do papel social do jornalista – à luz das mudanças sofridas pela profissão na contemporaneidade.

Como pudemos ver nesse estudo, a onipresença da imprensa em várias instâncias da vida social contemporânea nos permite dizer que, hoje em dia, os quadrinhos podem ser um fórum tão válido quanto qualquer outra expressão artística para discutir os rumos do jornalismo atual.

Em relação às interfaces entre o jornalismo e as histórias em quadrinhos, percebemos que ainda há muito a ser pesquisado. A proposta levantada por Marcos Nicolau (NICOLAU, 2007), se devidamente analisada e questionada, pode apontar novos caminhos para o estudo de gêneros no jornalismo, muito além das classificações funcionais de hoje, retirando do texto jornalístico as amarras com o ‘fato jornalístico’ para abraçar o próprio cotidiano, a construção subjetiva do dia-a-dia para além da hierarquização dos acontecimentos sociais.

Será que essa relação de gênero jornalístico poderia ser estendida a outros conteúdos textuais estranhos ao tratamento do fato, mas historicamente ligados às páginas do jornal, como o anúncio de venda (classificados) ou a previsão astrológica (horóscopo)?

Tanto os estudos sobre o jornalismo em quadrinhos, quanto os sobre a presença dos jornalistas como personagens em quadrinhos mostram-se áreas promissoras para pesquisadores que queiram explorá-las. Basta começar.

Especificamente o nosso estudo de caso, sobre a série *Transmetropolitan*, permitem alguns apontamentos e provocações. Spider Jerusalem, ao retornar à Cidade, precisa

urgentemente arrumar um emprego para garantir sua permanência e sobrevivência. Nesse ponto, *Transmetropolitan* talvez possa ser encarada como uma obra anacrônica daqui há alguns anos.

As mudanças nos arranjos produtivos provocados pela internet e pelas tecnologias digitais de comunicação móvel, por exemplo, além de terem minado os poderes dos monopólios internacionais de mídia, também colocaram em xeque o futuro do jornalismo enquanto um emprego convencional. Talvez as grandes empresas sobrevivam, mas as relações trabalhistas entre elas e os jornalistas dificilmente serão mantidas no formato atual.

Outra relação que nos parece incômoda e paradoxal, tal qual apresentada em *Transmetropolitan*, é o status de celebridade atribuído a Spider Jerusalem. Ao mesmo tempo em que o personagem se coloca como um contra-corrente, que foge às regras sociais, ele só consegue manter sua independência profissional graças à sua integração a um sistema de estrelato que garante sua autonomia (mas também reconhecemos que esse tipo de paradoxo não é estranho às narrativas pós-modernas como o *cyberpunk*).

Da mesma forma, as relações construídas na série com as representações sociais estabelecidas dos jornalistas nas histórias em quadrinhos também são ambíguas. Ora elas reforçam os estereótipos, ora os desmascaram, ora os renegam, e ora os incorporam inconscientemente, como no final do arco de história, em que o protagonista, às gargalhadas, se recusa a se dobrar ante os poderes do Estado. Será um chiste contracultural, ou uma reafirmação do papel do jornalista como ‘herói’ estoico em defesa do povo?

Talvez a grande contribuição de *Transmetropolitan* ao debate sobre os rumos atuais do jornalismo esteja na escolha pela literatura como ferramenta de renovação da prática jornalística. Os avanços tecnológicos e o surgimento de tendências como o jornalismo de dados, que forçam os novos profissionais a buscarem conhecimentos na área de tecnologia da informação e linguagem de programação para softwares estariam relegando a subjetividade a um papel ainda mais secundário no fazer jornalístico? Acreditamos que não e Warren Ellis parece apontar o nosso caminho em sua série em quadrinhos.

Ao avançarmos cada vez mais em direção a uma hegemonia dos fatos, em que as informações brutas estão mais facilmente nas mãos das pessoas, talvez possamos encontrar um espaço para a versão – ou para a peculiar capacidade humana de contar histórias, ainda que reais, de uma maneira cativante. Ou mesmo para uma visão sobre o mundo que vá além dos fatos e – mesmo – para além da verdade de que tanto fala Spider Jerusalem (mas que, em momento algum, ele diz do que se trata: a verdade dele? a verdade absoluta? que verdade?).

A reelaboração literária do mundo pode permitir, como nos sugere Carlos Alberto Vicchiatti (VICCHIATTI, 2010), que o jornalismo se desapegue das amarras ideológicas embutidas nos preceitos de imparcialidade, clareza e simplicidade que regem o relato jornalístico, para nos aproximar de uma atitude mais ética (aí, sim, no sentido de verdadeiro) com a sociedade.

Uma das imagens mais caras do imaginário jornalístico (ou, se me permitem a ironia, mais baratas – para os patrões) é a do jornalista em tempo integral, subentendendo-se daí que jornalista não tem hora para trabalhar, ou melhor, que jornalismo é um emprego em tempo integral. Ao radicalizar sua relação com a cidade, Spider Jerusalem amplia a noção contracultural de estetização da vida para propor também uma estetização do trabalho jornalístico de todas as formas: em seus procedimentos, suas rotinas, seus produtos, sua relação com as fontes, com os donos do poder, com os patrões.

Com o mundo.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLAN, Stuart; ZELIZER, Barbie. **Keywords in News and Journalism Studies**. Berkshire(GBR): Open University Press, 2010.
- AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas: Uma arque-genealogia do cyberpunk – comunicação e cultura**. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa (POR): Edições 70, 1979.
- BAUDRILLARD, Jean. **Por uma Crítica da Economia Política dos Signos**. São Paulo: Martins Fontes, s/d.
- _____. **Tela Total: Mito-ironias do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Editora Sulina, 1997.
- BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; MARTINO, Luiz Cláudio. **Pesquisa Empírica em Comunicação: Livro Compós 2010**. São Paulo: Paulus, 2010.
- BUTLER, Andrew M.. **Cyberpunk**. Londres (GBR): Harpenden - Pocket Essentials, 2001.
- CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk and Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson**. Londres (GBR): Continuum International Publishing, 2000.
- CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das Mídias**. São Paulo: Contexto, 2009.
- CIRNE, Moacy. **Bum! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.
- _____. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- COLARO, Antonio Celso. **Produção Gráfica: Arte e técnica da mídia impressa**. São Paulo: Prentice Hall, 2007.
- DANTON, Gian, pseud. de Ivan Carlo Andrade de Oliveira. **Ciência e Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- DERY, Mark. **Velocidad de Escape: La cibercultura en el fin del siglo**. Madrid (ESP): Ediciones Siruela, 1998.
- DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Espanha: Casa Ed. Valentino Bompiani, 1984.
- _____. **O Super-Homem de Massa: Retórica e ideologia no romance popular**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- EISNER, Will. **La Narración Gráfica**. Barcelona (ESP): Norma Editorial, 1998.
- FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FERNANDES, Fábio. **A Construção do Imaginário Cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006 (Coleção Moda & Comunicação).

FONSECA JUNIOR, Wilson Corrêa da. Análise de Conteúdo. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

GARCÍA, Santiago. **A Novela Gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GAIR, Christopher. **The American Counterculture**. Edinburgh (UK): EdinBurgh University Press, 2007.

GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. **Contracultura Através dos Tempos**: Do mito de Prometeu à cultura digital. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics**: An emerging literature. Jackson (EUA): University Press of Mississippi, 2005.

HOWE, Sean. **Marvel Comics**: A história secreta. São Paulo: Leya, 2013.

KANNO, Maurício de Paula. **Jornalismo nas Histórias de Super-Heróis**: Os quadrinhos de Clark Kent e Peter Parker. Monografia de conclusão de curso apresentada ao Departamento de Jornalismo e Editoração da ECA/USP, 2006.

KEEBLE, Richard. Journalism ethics: Towards an Orwellian critique? *In*: ALLAN, Stuart (org.). **Journalism**: Critical Issues. Berkshire (GBR): McGraw-Hill Education, 2005.

LEGROS, Patrick *et al.*. **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LEMO, André. **Cibercultura**: Tecnologia e vida cultural na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LIMA, Edvaldo Pereira. **Páginas Ampliadas**: O livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura. Campinas/SP: Editora da UNICAMP, 1993.

LUCHETTI, Marco Aurélio. **A Ficção Científica nos Quadrinhos**. São Paulo: Edições GRD, 1991.

MAFFESOLI, Michel. **A Conquista do Presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

_____. **O Tempo das Tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MAGALHÃES, Henrique. O Submundo dos Quadrinhos Undergrounds. **Mídias Radicais**. João Pessoa, 2008. Disponível em: <<http://midiasradicais.wordpress.com/2011/10/26/a-seducao-dos-quadrinhos-undergrounds/>>. Acesso em 20 out. 2012.

MARCONDES FILHO, Ciro. **O que Todo Cidadão Precisa Saber sobre Ideologia**. São Paulo: Global, 1985.

_____. **A Saga dos Cães Perdidos:** Comunicação & jornalismo. São Paulo: Hacker Editores, 2000.

MARTÍNEZ, Manuel Luis. **Countering the Counterculture:** Rereading Postwar American Dissent from Jack Kerouac to Tom's Rivera. Chicago (USA): University of Wisconsin Press, 2003.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das Teorias da Comunicação.** São Paulo: Edições Loyola, 1999.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem** (Understanding Media). São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

MELO, José Marques de. **Comunicação Social:** Teoria e Pesquisa. Petrópolis: Vozes, 1970.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no século XX** – O espírito do tempo. Vol. 2 – Necrose. Rio de Janeiro: Editora Forense, 1986.

MURRAY, Chris. Signals from Airstrip One: *In*: WILLIAMS, Paul; LYONS, James (orgs.). **Rise of the American Comics Artist:** Creators and Contexts. Jackson (EUA): University Press of Mississippi, 2010.

NICOLAU, Marcos. **Falas & Balões:** A transformação dos textos nas histórias em quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 1998.

_____. **Tirinhas:** A síntese criativa de um gênero jornalístico. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.

O'HARA, Craig. **A Filosofia do Punk:** Mais do que barulho. São Paulo: Radical Livros, 2005.

ORTEGA, Félix; HUMANES, Maria Luisa. **Algo más que periodistas:** Sociología de una profesión. Barcelona (ESP): Editorial Ariel, S.A., 2000.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos:** 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEREIRA, Carlos Alberto M. **O Que É Contracultura.** São Paulo: Brasiliense, 1992.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RODRIGO ALSINA, Miquel. **A construção da Notícia.** Petrópolis: Vozes, 2009.

ROSENBLATT, Adam; LUNSFORD, Andrea A. Critique, Caricature, and Compulsion in Joe Sacco's Comics Journalism. *In*: WILLIAMS, Paul; LYONS, James (orgs.). **Rise of the**

American Comics Artist: Creators and Contexts. Jackson (EUA): University Press of Mississippi, 2010.

ROUND, Julia. "Is This a Book?" DC Vertigo and the Redefinition of Comics in the 1990s. *In*: WILLIAMS, Paul; LYONS, James (orgs.). **Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts.** Jackson (EUA): University Press of Mississippi, 2010.

ROSZAK, Theodore. **The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition.** New York (EUA): Anchor Books, 1969.

SILVA, Fábio Luiz Carneiro Mourilhe. **The Concept of Rupture in Comic-Books.** Sem local definido: Massive Mashup Publisher, 2011.

SRBEK, Wellington. **Um Mundo em Quadrinhos.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

THOMPSON, Hunter S.. **A Grande Caça aos Tubarões.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo.** Vol. 1. Porque as notícias são como são. Florianópolis: Insular, 2005.

_____. **Teorias do Jornalismo.** Vol. 2. A tribo jornalística – uma comunidade interpretativa transnacional. Florianópolis: Insular, 2008.

TRIVINHO, Eugênio. **A Dromocracia Cibercultural: Lógica da vida humana na civilização mediática avançada.** São Paulo: Paulus, 2007.

TURNER, Fred. **From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth network, and the rise of digital utopianism.** Chicago (EUA): The University of Chicago Press, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. Para uma metodologia da pesquisa em história em quadrinhos. *In*: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; MARTINO, Luiz Cláudio (orgs.). **Pesquisa Empírica em Comunicação: Livro Compós** 2010. São Paulo: Paulus, 2010.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos.** Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

_____. **Senso Comum, Representações Sociais e Representações Cotidianas.** Bauru: Edusc, 2008.

ZIMMERMAN, Nadya. **Counterculture Kaleidoscope : Musical and Cultural Perspectives on Late Sixties San Francisco.** Ann Arbor (USA): University of Michigan Press, 2008.

WALLACE-WELLS, David. William Gibson, The Art of Fiction, nº 211. **The Paris Review.** New York, n. 197, 2011. Disponível em: <
<http://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>>
 Acesso em: 11 jan. 2013.

WEINGARTEN, Marc. **A Turma que Não Sabia Escrever Direito** – Wolfe, Thompson, Didion e a revolução do Novo Jornalismo. Rio de Janeiro: Record, 2010.

WILLIAMS, Paul; LYONS, James (orgs.). **Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts**. Jackson (EUA): University Press of Mississippi, 2010.

WOLFE, Tom. **Radical Chique e o Novo Jornalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

HQs

ELLIS, Warren; ROBERTSON, Darick. **Transmetropolitan: De volta às ruas**. Barueri: Panini Books, 2010.