

# **A NARRATIVA COMO ELEMENTO DE ESTRUTURAÇÃO DO QUADRINHO DAYTRIPPER, DE MOON E BÁ**

Pamella Silva Soares dos Santos

(Graduanda em Letras pela Universidade Federal Rural de Pernambuco)

## **RESUMO**

Durante muito tempo, as histórias em quadrinhos foram consideradas leituras superficiais, ou até mesmo infantis, para apreciação em casa e na sala de aula. O objetivo deste trabalho é desenvolver as teorias de narratologia de Mieke Bal (1990), aliadas aos conceitos de estrutura e relação de texto e imagem de Cagnin (2013), Groesteen (2015) e Eisner (2012), para elucidar as complexidades envolvendo o gênero. Os conceitos serão utilizados para a compreensão da graphic novel Daytripper (2010), de Fabio Moon e Gabriel Bá, que dispõe de uma estrutura narrativa inovadora e exemplifica as concepções apresentadas, quebrando com os estigmas e preconceitos do gênero. Espera-se que o entendimento das ideias apresentadas, evidencie a importância do gênero na escola e na elaboração de pesquisas, principalmente na área de literatura e língua portuguesa.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em quadrinhos; narratologia; narrativa gráfica.

## **ABSTRACT**

For a long time, graphic novels was considered superficial readings, or even young readings, to be enjoyed at home or in school. The purpose of this article is develop the Mieke Bal narratology (1990), together with strutral concepts and relationship between texts and images, presented by Cagnin (2013), Groesteen (2015) and Eisner (2012), the goals is to clarify the complexities involving textual genres. These concepts will be applied for comprehension of the graphic novel Daytripper (2010), written by Fabio Moon and Gabriel Bá, which present a narrative structural innovative and exemplifies concepts shown before, undoing stigma and bad ideas about the genre. Is supposed, with the presented ideas, to show the importance of textual genres in school and in research contruction, mainly on literature and portuguese language studies.

**KEYWORDS:** comic books; narratology; graphic story.

## 1. INTRODUÇÃO

A prática de leitura nas escolas, nos últimos anos, tem sido tratada pelos profissionais de educação como algo enfadonho, com metodologias pedagógicas que, em vez de formar um público leitor, ajudam a minar o interesse pelos livros. Muitos docentes afirmam que foram as práticas de leitura disseminadas pela família e pela comunidade que os fizeram estabelecer relações com a literatura e com os textos (BARBOSA, SOUZA, 2006, p. 17). Inúmeras dessas leituras que são ignoradas pelo ambiente escolar, não deixam de ser importantes para estabelecer criticidade e formação literária em estudantes ou em leitores de uma forma geral.

Embora ajudem a formar público leitor, as histórias em quadrinhos (ou HQs) são textos que sofrem discriminação. Essa realidade, contudo, está se modificando desde a virada do século. Segundo Vergueiro e Ramos (2009, p. 09): “Tais publicações eram interpretadas como leitura de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno”. A ideia de relacionar texto e imagem, num gênero como as HQs, era vista por profissionais acadêmicos com maus olhos, pois passava a impressão de ser um gênero raso, superficial, que afastava o aluno das leituras boas e edificantes.

Essa postura perde de vista, num primeiro momento, duas importantes informações: a complexidade de sentidos obtidos através das relações entre o texto e a imagem, que é a gênese das produções quadrinescas; e o nível artístico, lírico e significativo que algumas histórias podem trazer.

O primeiro aspecto tem sido subvertido com o passar dos anos, principalmente após a inserção das HQs em documentos oficiais da educação no país. (VERGUEIRO, RAMOS, 2009, p. 10-18). O trabalho a partir de gêneros textuais, presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), permite que a criança e o adolescente tenham contato com outras linguagens, além da verbal. Transitar pelo caminho da multimodalidade traz importantes considerações sobre a realidade do aluno e da função comunicativa que determinados textos possuem, visto que as HQ estão presentes em outros ambientes, tais como a publicidade, em informativos, em manuais de instruções etc.

Com relação ao trato do gênero, percebe-se não apenas a pouca valorização em detrimento dos romances, contos e poesias, mas também a noção errônea de que quadrinho é um gênero para crianças. A trajetória do gênero justifica o porquê dessa postura, mas a afirmação vai além de apenas perceber que a imagem e o texto servem apenas para ensinar nas séries iniciais. Há uma sistemática alegação de que os quadrinhos são um gênero pobre,

vazio de conteúdo, que existe apenas para ser didático ou apenas para formar público leitor. E quando se torna adaptação de algum texto literário, começa-se a tratá-lo com um pouco mais de respeito, quando, na verdade, ele pode ser grandioso, independentemente de ser uma adaptação ou não.

Ainda segundo Vergueiro e Ramos (2009, p. 37): “Dizer que quadrinhos são *uma forma de literatura* é uma maneira de usar um rótulo social e academicamente prestigiado — o literário — para validá-los ou chancelar ao interlocutor a presença ou o uso das histórias em quadrinhos”. De certa forma, é pertinente essa informação, tendo em vista que o quadrinho se constitui como gênero autônomo, com uma linguagem própria e complexa que não existe em romances, contos ou crônicas. Mas, apesar de suas características diferenciadas, o texto quadrinesco carrega consigo uma teia narrativa pertinente a esses outros gêneros, elaborando e desenvolvendo enredo de personagens em um determinado tempo e espaço. Em essência, existe o encontro desses dois universos: cada um com suas características e funções comunicativas. E esse momento de interseção se dá através da narrativa.

Dessa forma, procurou-se, neste trabalho, buscar as relações de sentido entre texto e imagem, que são os constituintes do texto quadrinesco. Tanto texto, como imagem, é de extrema relevância para a construção da narrativa de uma HQ. Além disso, intentou-se analisar as diferentes possibilidades entre a diegese com os outros elementos da história, principalmente no que diz respeito ao tempo e à construção dos personagens, uma vez que não apenas nas narrativas verbais, como principalmente nos quadrinhos, esses elementos são intrínsecos a estrutura do gênero.

A *graphic novel* **Daytripper**, dos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá consegue trabalhar esses elementos narrativos de maneira diferenciada. Além disso, a obra nos mostra um viés inovador no que tange as histórias em quadrinhos, pois, diferente de outras narrativas icônicas de rápido consumo, é possível observar uma preocupação com a construção do enredo e com o desenvolvimento das temáticas presentes na obra. Isso nos mostra que o gênero cada vez mais se reinventa, apresentando outras possibilidades de leituras e análises críticas.

## 1. COMPOSIÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

### 1.1 Linearidade do espaço narrativo da história em quadrinhos

Ao pensar na narrativa, entende-se que a sucessão de eventos no texto obedece geralmente a uma cronologia linear, na qual os fatos narrados são desencadeados por outros, e, assim, a diegese progride até o seu desfecho. Entretanto, ao refletir sobre essas questões, percebe-se que a narrativa de uma história, inclusive a de uma história em quadrinhos, pode assumir uma postura inovadora na sucessão dos fatos.

O mais importante de uma narrativa é a sua ordenação, ou seja, dependendo de como a fábula é apresentada ao leitor, os sentidos do texto mudam. Segundo Bal (1990, p. 59), em seus estudos de narratologia, a ordenação cronológica é o tipo mais comum de ordenação dos textos e pode ser percebida através de uma dupla construção: sequência de ações e o uso de tempos verbais, indo do passado mais longínquo — em português, o equivalente ao pretérito mais-que-perfeito —, para um passado usual, presente e futuro.

A aplicação dessa linearidade assume um significado mais profundo e complexo ao olhar gêneros como a HQ, que também são narrativos. Enquanto o romance, a novela e o conto dependem da lógica temporal dos verbos e ações para sequenciar o seu enredo, as HQs contam com a imagem e o texto para construir a teia narrativa. Mesmo havendo divergências em relação à relevância do texto na construção de sentidos na HQ, uma vez que se acredite que “a imagem sequencial é plenamente narrativa, sem necessariamente precisar de suporte verbal” (GROESTEEN, 2015, p. 17). É a colaboração desses dois elementos que contribuem para a ampliação de sentidos.

Vale lembrar que a HQ, sendo constituída pela tipologia narrativa, pode ser concebida e estudada como um gênero literário, porque há o apelo a isso em determinadas obras. Ainda de acordo com Groesteen, o gênero HQ:

talvez não baste alinhar imagens, mesmo que solidárias, para se ter uma história em quadrinhos. Cabem muitas outras condições, tendo prioridade, imagine-se, a “natureza” dessas imagens (sua materialidade, sua forma de produção, suas características formais), seguidas pelo(s) seu(s) modo(s) de articulação, possivelmente até o suporte que as acolhe, sua distribuição e suas condições de recepção, em suma, tudo que faz parte desse processo de comunicação em específico. (GROESTEEN, 2015, p. 28)

Por outros termos, a narrativa quadrinista está presente em textos publicitários, pedagógicos, políticos e constitui-se como instrumento de informação. Mas o gênero também é arte e linguagem, porque, por vezes, perde a sua função primeira (informar, comunicar)

para assumir outra: contar uma história de maneira não usual, refletindo de maneira lírica sobre o ser e o estar no mundo.

Já a sequência das HQs é um sistema de sintagma icônico que, como pontua Cagnin (2013, p. 178), constitui-se como “uma unidade superior formada pelas unidades mínimas dos quadrinhos, cujas figuras representam momentos de um ato, articulando-se por *subordinação* à sequência temporal da ação”. Ou seja, os quadros, as unidades mínimas da sequência, se articulam de maneira que a narrativa aconteça graças a sua ordenação. Embora haja quadrinhos formados pela relação de coordenação, ou seja, sem que haja o encadeamento de ações narrativas, é possível que aconteça a sugestão de movimento entre as ações narradas, e, em se tratando das HQs, esse movimento é constante, tanto na concepção do texto, quanto na leitura:

Na leitura da sequência de quadrinhos, produz a *sugestão do movimento* e, em consequência, o significado e o entendimento da ação realizada. Na leitura, os quadrinhos de uma sequência passam por três tempos: é o *presente* o que está sendo lido; é *passado* o da esquerda, que já foi lido; é *futuro* o da direita, que vai ser lido. (CAGNIN, 2013, p. 61)

É interessante pontuar que o gênero HQ permite que o leitor transite entre os tempos da narrativa da forma que melhor lhe convém. Ao passar as páginas, o olhar do leitor vai do início ao fim antes de iniciar a leitura daquela sessão. A história é narrada de maneira linear, mas a retrospectão e adiantamento são constantes durante a apreciação. Também é possível distinguir os tempos de uma época por meio de indícios no texto: o tempo astronômico, na relação de contrastes de tons e elementos icônicos; o tempo meteorológico, mediante as figuras e aparência dos personagens.

Contudo, a linearidade, cada vez mais, é substituída por desvios de ordem temporal, que não surgem a partir do nada, mas através de estímulo dos personagens. As transgressões, em sua maioria, ocupam a narrativa, como por exemplo, no espaço psicológico, mediante visões ou lembranças. Esse recurso se emprega, em certas ocasiões, para informar ou dar explicações sobre os personagens e preencher lacunas na narrativa. Quando a retrospectão, ou adiantamento da diegese, acontece fora do espaço narrado, termina por servir como instrumento de ambientação e caracterização dos personagens.

Também é possível que, no espaço narrativo, o conflito temporal seja difícil de aferir, uma vez que a relação entre presente, passado e futuro é intrínseca. A este fenômeno, Bal

chama de acronia, e comenta que “La pregunta sobre qué tiempo se puede juzgar primordial no es en sí misma especialmente significativa; lo que puede tener importancia es situar las diversas unidades temporales en sus relaciones mutuas” (BAL, 1990, p. 65-66). Ou seja, as relações de tempo — marcadas pelas sucessões de fatos ou pelo uso dos verbos — nos fazem perceber que a narrativa dispõe de variados recursos para contar a sua história, e que, tentar analisar o texto literário apenas a partir do tempo cronológico, não é suficiente para compreender a obra em sua plenitude.

Nas HQs, esse movimento acrônico quase não se é percebido, a não ser que seja a intenção do autor. O que nota-se é que o espaço narrativo das HQs possui lacunas na sua ordem narrativa que fazem com que o leitor preencha essas informações a partir das narrativas em cada quadro. O lapso de tempo que não é mostrado nas histórias, mas está subentendido entre um quadro e outro, é completado e traz dinamicidade. A ordenação linear dos quadros segue a cronologia, mas são, nas imagens, que se percebem os outros tempos na narrativa.

Conclui-se que essas duas formas de transgressões da linearidade — regressão e adiantamento — servem para mostrar que “el mismo acontecimiento se nos transforma como más o menos agradable, inocente o importante de lo que lo habíamos creído en principio. [...] los hechos son los mismos, pero su significado cambia” (BAL, 1990, p. 69). Ou seja, é carregado de intenções que são importantes para a construção da fábula. As histórias policiais utilizam-se desses elementos para causar tensão e suspense, da mesma forma que se utiliza de outros recursos narrativos.

Essas relações são importantes para construção de elemento relevante na narrativa, como os personagens. Bal também discute esse aspecto, levando em consideração não apenas a influência da narrativa na composição dos seus agentes, mas a relação que existe entre a narração e as expectativas do leitor, que, a partir do seu conhecimento prévio, atribui particularidades àquele personagem.

A construção se dá também por uma série de estratégias, como a repetição de características, atitudes, a relação que o personagem tem com o outro e com os elementos do texto. Nos gêneros primordialmente verbais, essas relações são sutis ao leitor, que só após uma série de ocorrências consegue fechar a idealização do personagem. Nas HQ's, essa construção é mais explícita graças ao recurso imagético, que também necessita das ocorrências para fixar os elementos constitutivos dos agentes narrativos.

## **1.2 O texto e a imagem**

As HQs são constituídas a partir da relação entre texto e imagem, sendo organizadas por algumas regras e convenções determinantes para que a leitura e interpretação sejam completas. A imagem assume, nesse sentido, uma importância ainda maior, pois configura como linha de frente na produção de sentidos, uma vez que, na HQ, há a predominância desse aspecto. Essa relação também é percebida em livros ilustrados e como assinala Linden:

Cada obra propõe um início de leitura quer por meio do texto, quer da imagem, e tanto um como outro pode sustentar majoritariamente a narrativa. Se o texto é lido antes da imagem e é o principal veiculador da história, ele é percebido como prioritário. A imagem, apreendida num segundo momento, pode confirmar ou modificar a mensagem oferecida pelo texto. Inversamente, a imagem pode ser preponderante no âmbito espacial e semântico, e o texto ser lido num segundo momento. (LINDEN, 2011, p. 122)

Sendo assim, é necessário partir deste elemento constitutivo (a imagem), para perceber a produção e a articulação da linguagem verbal na construção dos sentidos da narrativa.

Um primeiro ponto importante é compreender que a ilustração assume uma visão parcial do mundo real e que ela é carregada de intencionalidade. Embora Cagnin (2013, p. 46-47) pondere, em seus estudos, que a imagem dos quadrinhos torna-se superior a outros gêneros imagéticos, como a fotografia — uma vez que o estilo e seleção dos símbolos iconográficos carregam uma série de significados —, ainda é possível trabalhar com uma grande diversidade de sentidos a partir da organização e produção fotográfica, por exemplo. Ou seja, eles podem assumir sentidos conotativos, que o autor apresenta como parte constitutiva das ilustrações iconográficas.

Um exemplo disso são as regras de composição de objetos em cena. Uma pessoa fotografada (ou desenhada) em um plano *contra-plongée* (câmera baixa), por vezes, assumirá uma posição de superioridade em relação a quem se observa (ilustração 2). Já um plano detalhe (ilustração 1) traz uma carga de suspense e mistério, pois o olhar do fotógrafo, ou desenhista, priorizou determinadas partes do corpo ou objeto. Ou seja, os dois gêneros não apenas reproduzem elementos da realidade (denotação), mas conseguem atribuir significados a partir da organização e produção dos seus elementos na narrativa (conotação).



Fonte: Dois Irmãos (2000)

Ilustração 2 - Plano contra-ploguée



Fonte: Dois Irmãos (2000)

Também na imagem dos quadrinhos, a dinamicidade é o fator determinante para trabalhar aspectos como a caracterização dos personagens, ritmo e até mesmo a narração. É por isso que os personagens estão em constante movimentação, e mesmo aqueles que estejam estáticos carregam consigo um movimento de ação que faz parte da narrativa.

Todas essas particularidades levam em consideração o repertório do leitor, que, para significar as informações icônicas nas HQs, precisa recorrer a conhecimentos adquiridos durante sua vida. Inclusive, é trabalho dos autores se preocuparem em trazer o maior número de informações que façam parte do horizonte do seu público, para que ele seja capaz de decodificar essas informações sem equívocos. Conforme Cagnin, “o desenho exige elaboração por parte do emissor e a preocupação de orientar a percepção do significado, ou por outra, produzir um significado desejável. Portanto é seletiva” (CAGNIN, 2013, p. 67).

Se a imagem é o principal meio para construir sentidos na narrativa, é papel do texto orientar o leitor sobre quais sentidos ele deve manter consigo ao longo da leitura e da interpretação de uma HQ. A relação, como dito anteriormente, é de complementariedade, mas “cabe também à palavra escrita à função de fixar os significados que a imagem possa ter na sua ambiguidade e polivalência” (CAGNIN, 2013, p. 139). Essa relação é também de

redundância. Linden (2011, p. 120), em *Para ler um livro ilustrado*, aponta para essa função: “Ambos [texto e imagem] remetem para a mesma narrativa, estão centrados em personagens, ações e acontecimentos rigorosamente idênticos. Os conteúdos narrativos se encontram — total ou parcialmente — sobrepostos”.

Para alcançar tal fim, a linguagem verbal se apresenta nos balões de fala e pensamento dos personagens, em apêndices durante a narrativa, no título ou quando o narrador se faz necessário na história. Intencionalmente também aparece na ilustração através de cartazes, letreiros, placas ou outros suportes, com a finalidade de fixar informações e atribuir significados.

Contudo, em algumas ocasiões, o próprio texto recebe influência do desenho, percebida através do estilo de fonte (tipografia), das onomatopeias, ou nas falas dos personagens, com o intuito de atribuir ou reforçar significados na união dos dois elementos. Também é possível alcançar um efeito parecido por meio do uso dos sinais de pontuação, muito frequente nas HQs mudas. Elas acabam transmitindo ritmo e significado para os personagens da fábula.

### **1.3 O espaço da história em quadrinhos na construção da narração**

A imagem torna-se elemento principal da HQ graças ao espaço de produção que o gênero detém para contar uma história. O quadro, como elemento primordial para a construção da narrativa, se apresenta “como uma porção de espaço isolado por vazios e delimitado por requadro que assegura sua integridade” (GROESTEEN, 2015, p. 36). O quadro é o elemento mínimo, delimitado por linhas que enquadram e reenquadram os elementos da fábula.

O enquadramento tem uma estreita relação com o tempo da diegese, uma vez que emoldurar uma ação não só organiza a narrativa cronologicamente para o leitor, como também indica a durabilidade do evento descrito (EISNER, 2012, p. 26). O trabalho com o enquadramento de uma página também passa por esse processo, e é necessário que seja minucioso para causar o efeito desejado. O virar de uma página traz uma pausa muito grande, e utilizando-se desse efeito, a história “prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para os eventos que se seguem. Ela [a página] estabelece um clima” (EISNER, 2012, p. 64).

Além de delimitar o espaço em que a ação irá se desenvolver, o requadro também pode atribuir sentido à narrativa, utilizando-se de elementos da própria ação para enquadrar e

reenquadrando a diegese: “o requadro utilizado como elemento estrutural passa a envolver o leitor, e sua função é maior do que a de mero contorno do contêiner” (EISNER, 2012, p. 51).

Fugir do requadro clássico da HQ é uma tentativa de trazer dinamicidade e inovação, ou atribuir significado ao que se narra. Cada vez mais é frequente esbarrar com narrativas que não utilizam o requadro para delimitar os espaços, pois são os próprios elementos da fábula que fecham as ações do enredo. Mas ainda é necessário, em sua essência, que as HQ sejam organizadas numa sucessão de quadros/eventos articulados e sequenciados.

Por isso, a diagramação acaba sendo tão importante para a construção da narração, uma vez que a disposição dos quadros, das páginas e das margens também são elementos conotativos. Não é necessário que haja marcadores de leitura para orientar a sequência das ações numa HQ, pois são as posições dos quadros, somados aos eventos da narrativa, que farão esse papel para o leitor.

Em essência, as HQs precisam ser fechadas em quadros para delimitar o espaço da narrativa, para que haja, num todo, uma coerência nas ações dos personagens. Conforme Groesteen (2015, p. 50), “mudar de requadro muitas vezes equivale, para o leitor, a provocar um deslocamento, às vezes no espaço, às vezes no tempo – ou nas duas dimensões ao mesmo tempo”. Os espaços entre os quadros são preenchidos pelo imaginário do leitor, e por isso é necessário que haja uma concatenação desses eventos.

Além de funcionar como articulador da narrativa, a disposição dos quadros é importante para atribuir ritmo à diegese, sendo possível conferir uma série de técnicas que trazem destaque a um texto. É possível comprimir o tempo, usando uma quantidade maior de quadros próximos uns dos outros e utilizando ângulos distintos; ou alongar, com quadros maiores e ações mais espaçadas. Eisner (2012, p. 30) conclui: “nas histórias em quadrinhos, o *timing* e o ritmo, elementos criados por meio da ação e do enquadramento, se entrelaçam”.

Esses são aspectos que ampliam os significados do texto, atribuindo-lhes sentidos conotativos à diegese.

## **2. A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS**

### **2.1 As HQs mundo afora**

Pode-se dizer que a prática de contar histórias de maneira sequenciada é mais antiga do que a invenção da prensa de Guttemberg, ou mesmo, a Via Sacra nas igrejas católicas. Tem início nas pinturas rupestres dos homens pré-históricos, que registraram seu dia a dia na

parede das cavernas. São registros também encontrados no período pré-colombiano, como: a narrativa épica do herói 8-Cervos “Garras de Jaguatirica”, descoberto em 1519; ou mesmo tapeçarias, como a *Bayeux Tapestry*, que retrata a conquista normanda da Inglaterra, em meados de 1066 d.C.; e as pinturas egípcias, como as que se encontram na tumba de Menna, um antigo escriba (MCCLLOUD, 2004, p. 10 -15).

O fato é que registrar, em narrativas imagéticas, o cotidiano sempre fez parte da construção sociocultural humana. Saber disso é um importante começo para entender o surgimento de uma linguagem como a dos quadrinhos. Não se sabe ao certo qual foi o marco inicial, visto que, a todo o momento, surgiram ecos de algo que lembrasse remotamente as HQs, mas pesquisadores (MCCLLOUD, 2004; LUYTEN, 1985; e outros teóricos tomam como ponto de partida **Yellow Kid** (1894), do norte-americano Richard F. Outcault.

Outcault não inventou os quadrinhos, mas foi um dos primeiros a sintetizar a linguagem, incorporando balões às falas dos personagens, o que dinamizou a narrativa e libertou o narrador do rodapé dos quadros: “Este marco é importante, pois os quadrinhos, que antes eram editados somente em álbuns ou livros, passam a ser divulgados por veículos de comunicação de massa, sendo acessíveis a um número bem maior de pessoas” (LUYTEN, 1985, p. 18).

Isso marca o que se chama de democratização do gênero, uma vez que as HQs passaram a ser consumidas por um número cada vez maior de pessoas. E em cada lugar, foi adotado um nome diferente, sendo *comic strips* (tiras cômicas), nos Estados Unidos; *bandes dessinées* (tiras desenhadas), na França; *fumetti* (fumacinhas, balões), na Itália; e, no Brasil, popularmente chamada de *gibi*, nome dado a uma revista das décadas de 30, 40 que publicava histórias infantis.

Na virada do século XX, as HQs começam a ser incorporadas nos jornais não mais em blocos isolados, mas por meio de tirinhas, saindo em edições diárias. A crescente imprensa norte-americana popularizou ainda mais o gênero e lançava aos quadrinistas o desafio de contar histórias de três a cinco quadros. Foi nesse período que surgiram os chamados *syndicates*, que difundiram cada vez mais o gênero: “Os *syndicates* funcionam com desenhistas contratados para produzir séries de histórias previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações” (LUYTEN, 1985, p. 23).

Os *syndicates*, além de ter contratos com jornais e revistas para negociar as histórias, cuidam dos direitos autorais, do nivelamento dos conteúdos para determinados lugares e

públicos. Também ordenam toda a parte de divulgação e comercialização de produtos relacionados aos personagens, como camisas, bolsas, e outros itens.

Na Europa, as HQs começaram a se difundir por meio de álbuns e não jornais. Um dos primeiros quadrinhos a se popularizar foram os do belga Hergé, TinTin (1929), que posteriormente foi traduzido para milhares de pessoas no mundo. Hergé fazia parte da Escola de Bruxelas, de onde surgiram outras grandes histórias, como as de Asterix (1959), escrita pelos franceses Albert Uderzo e René Goscinny.

Mas o início do século XX não foi apenas de coisas boas para as HQs. Ou para o mundo.

Com a quebra da Bolsa de Valores, em 1929, o mundo todo, principalmente os americanos, entraram em grande crise financeira, levando-os ao desemprego e ao desespero. As mudanças de conjuntura política e social influenciaram a criação de uma nova abordagem nas HQs, numa tentativa de evasão dos problemas da realidade. Algo parecido com que os românticos fizeram depois da ruptura do sistema aristocrático para o sistema burguês. Foi assim que as histórias de aventuras surgiram, trazendo heróis como Tarzan (em uma segunda edição dos quadrinhos, de 1929) e Flash Gordon (1934).

A Segunda Guerra Mundial também contribuiu para uma mudança de percepção das histórias aliadas ao desejo de dissociação da realidade. Foi assim que os primeiros super-heróis surgiram, destacando-se a criação de Jerry Siegel e Joe Shuster, denominada Super-Homem (1938), com a figura do herói de poderes sobrehumanos, de colante, bota e capa voadora. Depois do Super-Homem, outros super-heróis surgiram, sendo populares até hoje. Também se popularizaram a sofisticação e a técnica quadrinista de Will Eisner, com o seu quadrinho Spirit (1940).

A Segunda Grande Guerra também serviu para mostrar um outro lado das histórias em quadrinhos: o de ferramenta ideológica. Segundo Luyten (1985, p. 33), “Quando os EUA entraram na Guerra com soldados e armas, os quadrinhos já estavam lutando e falando pelos baldezinhas, divulgando suas mensagens de propaganda ideológica”. A maior prova disso é o Capitão América, que, com suas roupas e falas, transmitia o ideal patriota americano. Os países comunistas e do Eixo não aceitavam as histórias do Ocidente por causa desse valor. Já na ditadura da China popular de Mao Tsé-Tung, as HQs também serviram para impor a dita Revolução Cultural do país.

A associação de conteúdo ideológico mal intencionado das HQs à realidade dos seus principais consumidores deu início à demonização do gênero. Os sociólogos chilenos Dorfman e Mattelant acusaram as HQs de serem “difusoras do capitalismo americano, que

funcionava, há anos, como lavagem cerebral da população infanto-juvenil no mundo inteiro” (LUYTEN, 1985, p. 29). Com a popularização de outros gêneros narrativos, como as histórias de terror, as HQs também foram perseguidas pela Igreja Católica e vistas com suspeitas por parte de educadores e psicólogos.

Um dos livros mais famosos sobre o assunto foi “Seduction of the Innocents” (A sedução dos inocentes) de Federic Werthan, que introduziu casos isolados e pontuais para fomentar as acusações contra as produções quadrinistas e associá-las à delinquência dos jovens da época. Segundo Paiva:

Essas ideias provocaram uma movimentação sem igual no mercado de quadrinhos, trazendo prejuízos enormes, tanto financeiros como culturais (pois diminuíram muito as vendas das HQs e modificaram a forma de produção destas) tornando-as ‘consumíveis’ para crianças, dentro dos padrões ‘antisseducadores’, estabelecidos por Wertham. (PAIVA, 2017, p. 41)

Em contrapartida, nos anos 50, com o lançamento de Peanuts (A turma do Charlie Brown), do norte-americano Charles Schulz, houve uma revolução das HQs com a inserção de temas como a reflexão sobre o mundo e a humanidade, de maneira psicológica, por meio de personagens infantis. Aqui, a verdadeira mensagem se concentra nas falas dos personagens, trabalhando com ilustrações mais minimalistas. Na América Latina, a personagem que mais se destaca nessa corrente é a Mafalda (1966), de Quino, que discutia problemáticas políticas e sociais da Argentina, refletidos em outros países latino-americanos, como o Brasil.

Após esse período, percebe-se que as HQs colecionam altos e baixos em suas histórias. As restrições dos *syndicates*, que muitos autores viam como censura, levaram ao surgimento do movimento Underground dos quadrinhos, com publicações pequenas, distribuídas de mão em mão na porta de cinemas, teatros e outros lugares públicos. Nos anos 60, as personagens femininas começaram a deixar suas posições de coadjuvantes para se tornarem protagonistas, e, cada vez mais, os super-heróis se consolidam como a linha de frente dos quadrinhos, graças a histórias como as do Homem-Aranha (1962), Fantastic Four (1960) e o primeiro herói negro, Black Panther (1988), todos de Jack Kirby e Stan Lee.

Entretanto, o gênero ainda continuava subvalorizado graças a ideias, como as de Wertham. Segundo Eisner:

Entre 1940 e o início da década de 1960, a indústria achava que o perfil do leitor de histórias em quadrinhos era o de uma ‘criança de 10 anos, do interior’. Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada que fugisse a essa visão estereotipada do leitor. (EISNER, 2012, p. 149)

Foi graças aos estudos de comunicação de massa que começou-se a perceber os quadrinhos como um importante recurso de informação e formação de ideias. Também a publicação de quadrinhos mais longos, dedicados a temas mais abrangentes, as chamadas *graphic novels*, se populariza cada vez mais entre as editoras e ajuda a fomentar o gênero. A ideia é a de que “aplicar a arte sequencial, com o seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma dimensão comunicativa que contribui — de maneira cada vez mais relevante — para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana” (EISNER, 2012, p. 149).

## **2.1 As HQs no Brasil**

No Brasil, a trajetória das histórias em quadrinhos é marcada mais pela relação das editoras e revistas com o público do que com os personagens que fizeram parte das produções nacionais: “Isso porque sempre foi a publicação que garantiu o desenhista” (LUYTEN, 1985, p. 68). Além disso, a maior parte das publicações quadrinescas são edições estrangeiras ou versões que tomam, como estrutura, os padrões norte-americanos e europeus.

A tradição das revistas em quadrinhos inicia-se no Brasil, no começo do século XX, com Juquinha, de Vasco Lima, Guri, Comico e Tico Tico (1905). Em Tico Tico, o personagem principal, Chiquinho, era uma cópia de Buster Brown, de Richard F. Outcault (LUYTEN, 1985, p. 64; MOYA, 1977, p. 202). A revista continuou sendo publicada ininterruptamente por 55 anos, encerrando as atividades em 1960.

Cada vez mais, grandes empresas jornalísticas lançavam revistas com publicações de HQs, a exemplo do jornal Gazeta, que lançou a Gazeta Infantil com publicações nacionais e histórias estrangeiras, como Fantasma e Gato Félix. Em 1934, Adolfo Aizen lança o Suplemento Juvenil, um apêndice do jornal A Nação, que revolucionou a publicações de HQs no país. Ele também fundou mais tarde a EBAL (Editora Brasil-América Ltda.) que editava quadrinhos estrangeiros e nacionais.

Também surgiu O Globo Juvenil, feito por Roberto Marinho, que muito se assemelhava ao Suplemento. O Globo, posteriormente, também editou outra revista, a Gibi

Mensal, com histórias estilo *comic books* (MOYA, 1977, p. 205), batizando o nome das HQs no país.

Com a Segunda Guerra Mundial e o apoio do Brasil aos Aliados, houve intensa contaminação ideológica nas HQs produzidas no país e, principalmente, em charges. Muitos dos quadrinistas também produziam neste outro gênero textual, que era o espaço encontrado na época para esgotar a criatividade artística.

Segundo Luyten (1985, p. 69), “os artistas nacionais sempre tiveram que competir com o que vinha de fora. E o que vinha de fora era também muito bom e, ainda mais, com esquemas perfeitos de distribuição e um preço acessível para o empresário brasileiro de jornais”, ou seja, as questões mercadológicas sempre estiveram à frente das melhores decisões de publicação e de disseminação do gênero no país. Dessa forma, os artistas brasileiros precisavam encontrar outras formas de produção e divulgação do seu trabalho.

Os constantes ataques às HQs, iniciados após o período de guerra, também tiveram ecos nas terras tupiniquins. Os professores e pais proibiram as crianças e jovens de ler as histórias com o risco de serem prejudiciais. Até hoje existem pessoas que não só confirmam essas informações como ainda nutrem desconfianças do gênero.

Aos poucos, essa realidade foi sendo percebida pelos autores e editoras nacionais. Graças a isso, criou-se um código de ética para regularizar as publicações nacionais e estrangeiras no país. Dentre as regras, estavam a de “exaltar o papel dos pais e dos professores”, a de que “a família não deve ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso” e a de não haver “menção a defeitos físicos”. (PAIVA, 2017, p.52 *apud* SILVA, 1976, p. 102).

Graças a isso, os materiais brasileiros ganharam fôlego e as histórias infantis, que seguiam à risca os dizeres do código de ética, ganharam reconhecimento nacional. Aqui se destaca *Pererê*, de Ziraldo: publicado em 1959, pela Revista Cruzeiro, que teve várias tiragens. A HQ exaltava nacionalismo, como comenta Luyten:

Os próprios personagens são muito típicos: Saci-Pererê — símbolo folclórico brasileiro, Tinim — índio, Galileu — a onça pintada, e o Compadre Tônico — o caipira do interior do Brasil. Todos reunidos num bom desenho, uso eficiente de técnica de quadrinização e um conteúdo compatível com a realidade brasileira. (LUYTEN, 1985, p. 76)

Também é nesse período que Maurício de Souza inicia sua produção que culminaria numa trajetória de êxitos nacional e internacional. Depois de escrever várias tiras no Folha de

S. Paulo, sua consolidação se dá por volta dos anos 70 com Mônica e sua turma. Chico Bento, inclusive, como maior representação do povo brasileiro, foi muito popular. Mas o que crava Maurício de Souza como o maior nome mundial em venda de quadrinhos foi o uso do *merchandising* em produtos diversos associados às suas histórias. Essa estratégia serviu, inclusive, para ganhar o mercado internacional.

Outro fenômeno observado entre os quadrinhos no Brasil foi a crescimento das histórias de terror, que iniciou-se no mercado estrangeiro durante o pós-guerra, mas que, em terras brasileiras, continuou, com força total, graças à demanda nacional. Com isso, histórias como O Estranho Mundo do Zé do Caixão, Histórias Caipiras de Assombrações se tornaram populares, e muitas revistas do gênero sobreviveram. O que freou esse movimento foi a censura a partir de 1972, quando se exigia a leitura prévia das revistas para evitar conteúdos pornográficos largamente disseminados entre o gênero (LUYTEN, 1985, p. 77).

A censura presente durante o regime militar, nos veículos de comunicação, também dificultou a publicação de quadrinhos nacionais no país. Mas esse movimento fez surgir um outro: o das revistas marginalizadas. Muitas publicações dessa natureza surgiram nos *campi* das universidades e eram efêmeras (muitas paravam de circular no segundo ou terceiro número). Elas retratavam, principalmente, as condições sociais e políticas do período. Também era um ambiente propício para experimentações de artistas em traços e temáticas.

Nos anos 70, nasce o Pasquim, que também foi um importante marco das histórias em quadrinhos no Brasil porque revolucionou o humor e consagrou nomes como os de Jaguar, Ziraldo, Fortuna e Henfil. Segundo Moya, a contribuição desses artistas não só os marcou, até hoje, na história dos quadrinhos brasileiros, como revelou outra face de produção quadrinista nacional:

Nesse jornal de sucesso invulgar entre os jovens, os estudantes, os intelectuais abrindo uma faixa de público surpreendendo os *experts* em *marketing*, além da enorme contribuição ao vocabulário pátrio, no campo dos quadrinhos surgiram as importantes criações de *Os Fradinhos* de Henfil e *Sigmund* de Jaguar. (MOYA, 1977, p. 136)

Hoje, muitos artistas brasileiros ainda conseguem ganhar espaço com muitas dificuldades, mas não de maneira tão acentuada como outrora. A popularização dos heróis americanos no cinema e na televisão mantém o consumo regular dos quadrinhos de aventura e abre as portas para que outros trabalhos ganhem visibilidade. Muitos artistas também são

contratados por grandes empresas estrangeiras e, com o sucesso fora do país, são consagrados em terras brasileiras.

### 3. CONHECENDO DAYTRIPPER

Os paulistanos Fábio Moon e Gabriel Bá, irmãos gêmeos que assinam **Daytripper**, estão atualmente entre os quadrinhistas de maior relevância no mercado editorial brasileiro. Formados em Artes Plásticas, os artistas publicaram, em 1993, o seu primeiro trabalho em HQ, e, em 1996, saiu a publicação que lhes renderia o primeiro prêmio de artistas revelação e melhor fanzine: *10 Pãezinhos*. Foi, no mesmo período, que eles também lançaram seu primeiro livro em HQ, *O Girassol e a Lua*.

Os autores também são responsáveis pela adaptação de *O Alienista*, de Machado de Assis, sendo galardoados com um Prêmio Jabuti, como o melhor livro didático e paradidático para Ensino Médio ou Fundamental. A adaptação literária de *Dois Irmãos* de Milton Hatoum também rendeu prêmios para os autores, inclusive um Eisner, o Oscar dos quadrinhos. Atualmente, os gêmeos publicam as tirinhas *Quase Nada* para o Jornal Folha de São Paulo.

Mas é inegável que **Daytripper** foi o trabalho de maior relevância para os irmãos, no sentido de abrir-lhes as portas para o mercado estrangeiro e firmá-los no ambiente editorial brasileiro. Publicada em 2011, a *graphic novel* também foi premiada no Brasil, nos EUA, na França e no Reino Unido. Sua primeira publicação foi pela editora Vertigo, nos EUA, e só posteriormente foi trazida para o Brasil pela editora Panini, com a tradução de Érico Assis.

A narrativa explora a vida do personagem Brás de Oliva Domingos, um paulistano que escreve obituários para um jornal e que tem o sonho de ser um escritor de sucesso. Mas, ao mesmo tempo em que ele tem esse sonho, existe o sentimento da falta de controle sobre a sua própria existência. É uma persona que lida com os problemas humanos: como encontrar a pessoa certa para compartilhar a vida e o sentimento de não querer viver a sombra do seu pai, que também era escritor.

Mas conhecer a história de Brás não é tão simples como parece, pois, a narrativa nos fornece vislumbres dessa vida, que sempre termina em fatalidade. Aqui, as esferas do realismo e da ficção se cruzam, trazendo uma abordagem inovadora e uma outra perspectiva para os dilemas da vida e da morte. Brás, a todo momento, busca uma mudança para a sua própria vida, mas, antes que isso se concretize, ele precisa morrer (literalmente e figurativamente), para prosseguir na sua caminhada.

Não é a toa que o nome da obra seja **Daytripper**, em tradução livre, o viajante diário: aquele que percorre sua vida do início ao fim, numa aventura que, em realidade, só se pode percorrer uma vez.

É clara a intertextualidade entre Brás Oliva e Brás Cubas, de *Memórias Póstumas*. Inclusive, a afinidade que os autores possuem com Machado é explícita, sendo declarada em entrevistas. Mas, ao mesmo tempo em que os dois personagens compartilham o mesmo nome, eles divergem completamente na personalidade. Brás Cubas representa uma aristocracia hipócrita e vaidosa, que veste uma máscara, enquanto que Brás Oliva, mesmo pertencendo a uma família abastada, não se sente parte dela.

Mas o que **Daytripper** bebe de Machado é sua técnica narrativa, quase como se Brás Oliva fosse um defunto-autor, como Brás Cubas. Em cada um dos dez capítulos, vemos um vislumbre desse personagem, em diferentes momentos da sua vida, e como cada uma dessas janelas são importantes, para que Brás entenda sua existência e sua passagem neste mundo.

Nesse sentido, a noção de linearidade na diegese se perde em dois momentos, chamados, por mim, de macroestrutura e microestrutura. As relações de macroestrutura se referem à sequencialidade da narrativa como um todo, que apresenta fragmentos em tempos distintos sobre o personagem principal. A microestrutura concerne às relações de subordinação entre os quadros, que, no ato da apreciação, levam o leitor a realizar saltos no tempo para o futuro (próximos quadros) ou para o passado (quadros anteriores), resultados de uma boa articulação entre os elementos quadrinescos na obra.

Tendo como início a macroestrutura, percebe-se que a busca dos autores por fragmentar a história de Brás Oliva, em tempos distintos, não se dá apenas pela intertextualidade com Brás Cubas, mas coloca, em evidência, que a história do personagem é um pedaço da história de um outro alguém. É como se cada peça da narrativa representasse momentos chaves da vida desse ser humano em conflito, que percebe a efemeridade da vida e, a todo o momento, anela por um sentido, para marcar sua presença no meio da caótica vida moderna.

O primeiro conflito apresentado, e talvez o principal, é sobre a herança familiar e de como isso influencia a personalidade de Brás. Aqui, o personagem possui 32 anos e precisa lidar com as posições social e pessoal, construídas a partir da imagem do seu pai, um escritor famoso. O recorte aqui feito é de um Brás cansado da rotina de escrever obituários e das tentativas de escrever o seu livro. A imagem apresentada é de um homem solitário, que se sente insignificante ao ponto de temer ser ofuscado pela imagem paterna.

A representação disso está nas pequenas coisas, no protagonismo do personagem durante todo o capítulo, perceptível na interação com personagens figurantes, na ausência da esposa, no percurso trilhado, entre lembranças e organização dos quadros, que trabalham com a sutileza e no investimento em planos detalhe. Aqui, o mais importante é apresentar que personagem é esse, e que tipo de vida ele leva, para que o leitor se compadeça com a sua primeira morte figural.

Aqui se percebe não apenas o uso de cores sóbrias para delimitar um clima melancólico, como o investimento em planos detalhe para destacar os pequenos, mas significativos, objetos que fazem parte da relação entre pai e filho, e da ligação, não apenas sanguínea, mas física e palpável, e por isso, difícil de lidar. No exemplo ainda pode-se observar que a subordinação dos quadros sugere um ritmo curto, com cada ação enquadrada sendo executada em um curto espaço de tempo, além da sugestão de movimento, característico do gênero HQ.

Ilustração 3 – Conflito de Brás Oliva Domingos.



Fonte: Daytripper (2011)

Ainda no mesmo capítulo, percebe-se que a ordenação das ações de cada quadro foi minuciosamente trabalhada, para levar o leitor a ser fisgado de uma vez por todas para dentro da história do personagem. Principalmente ao final do capítulo (ilustração 4), quando a última página traz um clímax que exige com que se vire a página para o desfecho — que não vem, pois logo em seguida se inicia o próximo capítulo e outro fragmento da vida do personagem. Até então, Brás, que fora apresentado na primeira página como alguém solitário, insatisfeito com determinadas questões de sua vida, que escreve obituários porque não consegue terminar o seu livro, estreita, de uma vez por todas, as relações que tinha com a morte. Ao ponto de não apenas assistir a ela acontecendo, mas experienciá-la.

Ilustração 4 - Últimos quadros de uma página que precisa ser virada.



Fonte: Daytripper (2011)

Após a morte de Brás, passa-se ao próximo capítulo e o personagem, agora com seus 21 anos, recém-formado em jornalismo, aproveita a vida ao lado do seu melhor amigo, Jorge. Os dois realizam uma viagem por diferentes lugares, dentre eles, Salvador, numa tentativa de desfrutar da liberdade antes de assumirem os seus papéis sociais. É lá que o personagem

conhece Olinda, uma mulher pela qual Brás se enamora e dá início a sua primeira grande paixão.

Mas o mais interessante desse capítulo é a desconstrução que a personagem Olinda faz com relação à vida e aos papéis sociais que os homens desempenham; de conhecer alguém pela sua essência e não pelos rótulos. Ainda nessa temática, a relação da personagem com a fé africana é palpável, e não é à toa que a cerimônia dedicada à Iemanjá acontece quase que simultaneamente ao encontro dos personagens. E é Iemanjá que arranca a vida de Brás na sua segunda morte figural.

No trecho em foco (ilustração 5), percebe-se que os autores trabalham às margens dos quadros de maneira que fique em evidência o onirismo do personagem, na mistura de Olinda e a orixá (Iemanjá). O trabalho com os planos detalhes traz mistério à trama e as cores mais sóbrias não só retratam um aspecto do cenário (é noite, o quarto está escuro), como também ressaltam o clima de suspense. Os autores também brincam com a disposição e tamanho dos quadros, que revelam diferentes ritmos na narrativa: os quadros menores são ações subordinadas que possuem pouco espaço de tempo, enquanto que o quadro maior, tem um tempo narrativo um pouco mais alongado.

Ilustração 5 - Mescla de quadros de sonho e realidade.



Fonte: Daytripper (2011)

No capítulo 3, sete anos após Brás conhecer Olinda, são percebidos os conflitos gerados pelo enclausuramento do indivíduo nos papéis sociais. Olinda, que desde sua aparição se mostra uma mulher independente e solta das amarras sociais, abandona quem era, para desfrutar do romance com Brás. O que não durou muito tempo, deixando, para o personagem, indícios do que antes era uma relação feliz.

Nesse capítulo, é utilizada uma caracterização sóbria, com cores mais escuras e com o uso de plano detalhe, em objetos e lugares marcados pelas lembranças que a personagem tem da ex-amada. A solidão se torna protagonista, ao lado de Brás, e preenche todos os espaços que, antes, eram ocupados por Olinda. Até mesmo os conflitos com o pai não encontram espaço na narrativa, perdendo relevância para o sofrimento de uma separação amorosa. O que preenche os vazios do personagem (e também da narrativa) são os *flashbacks* do antigo relacionamento, marcados pela diferença de cores nas margens dos quadros e na tonalidade envelhecida (uso de cores amarelas e marrons) nas cenas retratadas nos quadros.

No trecho em questão (ilustração 6), o narrador das cenas (devidamente marcado pelo quadro de fala e a tipografia em *itálico*), dá voz aos pensamentos de Brás e explica o tom de melancolia marcado na sucessão dos quadros. Os planos detalhe, mais uma vez, ajudam a direcionar a mensagem que se quer passar.

Ilustração 6 - Brás relembra de Olinda.



Fonte: Daytripper (2011)

Entretanto, ao mesmo tempo em que o capítulo entrega uma solidude atenuada, também dá ao personagem uma saída para o sentimento de tristeza amorosa. Com um salto de tempo de um ano, indicada nos quadros, percebe-se uma outra paleta de cores e uma nova tentativa de viver do personagem: ele encontra, numa padaria, a mulher que seria a sua futura

esposa (ilustração 7). Nesse ponto, a construção não precisa de textos ou de qualquer outro recurso verbal para especificar o que se passa. O foco nos olhares e nas expressões são o indicativo necessário para transmitir o sentimento.

Ilustração 7 - Brás conhecendo Ana.



Fonte: Daytripper (2011)

No capítulo quatro, o personagem está com 41 anos de idade. A relação com a esposa não só continua (como visto anteriormente, no primeiro capítulo, o personagem tinha 38 anos), como Ana está prestes a dar a luz ao filho do casal. Ao mesmo tempo, o pai de Brás falece, numa metáfora da vida — que é feita de ciclos. A perda é novamente tratada, porém, de forma mais profunda, uma vez que os laços são sanguíneos. O conflito também perpassa os dilemas de Brás e do pai, e de como o primeiro não suporta ser uma cópia do que antes fora a figura paterna. A presença, mesmo após a morte, é forte e intragável.

A construção da narrativa se dá a partir da mescla de fatos transcorridos no presente e no passado, como no trecho a seguir. A mudança de quadros faz um deslocamento de espaço e de tempo, um uso frequente durante o capítulo. A inserção de personagens, como a irmã bastarda de Brás, funciona como o fio condutor para as transgressões de ordem temporal. Novamente, há o uso das cores para indicar a mudança de ambiente e tempo, e de isolar a ação em diferentes quadros, com a finalidade de buscar não apenas dinamicidade, mas ritmo à narrativa. A ironia presente no capítulo fica a cargo da morte física-figural do personagem, que, seguindo os passos do pai, também vem a óbito por ataque cardíaco.

Ilustração 8 - Transição de quadros entre passado e presente.



Fonte: Daytripper (2011)

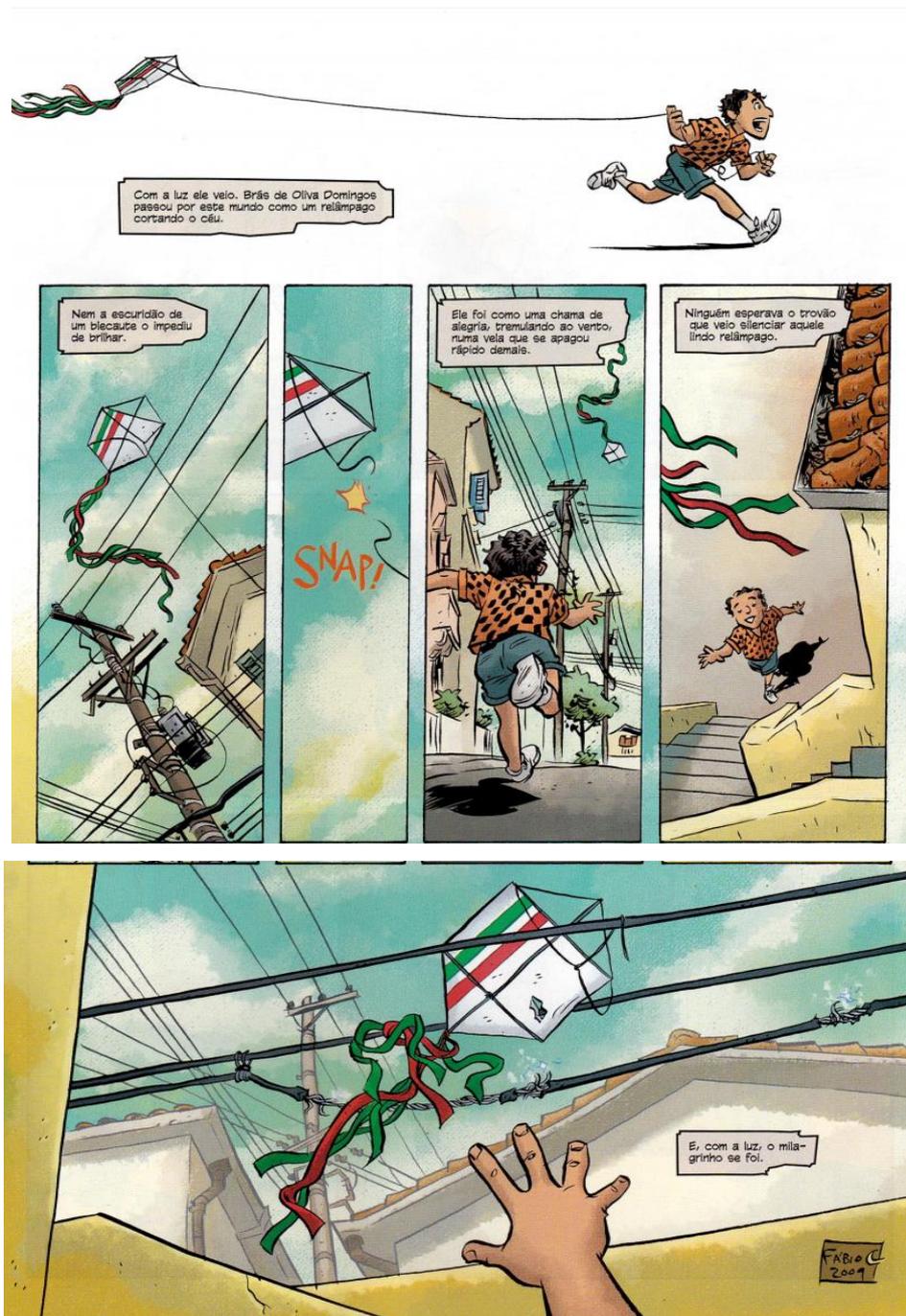
No quinto capítulo, o deslocamento de tempo é ainda maior, indo dos 41 anos para a infância. O início já é inovador, ao concretizar a abstração da consciência de um feto dentro do útero. Após isso, a realidade da infância de Brás, aos 11 anos de idade, é muito comum e significativa para qualquer adulto ao lembrar o mesmo período. No mundo infantil, não existe solidão e conflitos sociais, apenas a necessidade de esperar os fins de semana para brincar com os primos.

Além do uso de cores mais abertas (ilustração 9), o foco narrativo recai na relação de Brás com os primos e com os parentes, principalmente a mãe e o pai do personagem. Como a ambientação é em lugares abertos, a narrativa dos quadros reforça os elementos constitutivos desse espaço, como os animais e o pasto. Quase que não há margens, para ampliar esses

espaços, como se todos integrassem uma ação apenas. Por isso, o uso de páginas duplas ressalta esse aspecto.

A relação entre texto e imagem também se torna importante, agindo como complementaridade um do outro. Nos quadros finais do capítulo, perto da morte do personagem, texto e imagem são bem articulados, ao ponto de ressignificar a ação narrada.

Ilustração 9 – Brás brinca aos 11 anos de idade antes de morrer.



Fonte: Daytripper (2011)

A construção do personagem como grande autor tem início aos seus 38 anos, um pouco antes de ter um filho e já atordoado pelos conflitos internos em relação ao pai. Após um acidente aéreo bastante trágico, Brás é colocado em uma situação de vivência constante com a morte. O personagem ainda precisa lidar com a angústia pelo desaparecimento do amigo Jorge, que some do trabalho e não retorna as ligações durante um mês.

O sentimento de perda é constante e é isso que faz com que o personagem exponha toda a sua dor nos obituários dos mortos no acidente, criando o sentimento correto para finalizar o livro que há anos tenta escrever. A narrativa investe no mistério, com situações e informações que transmitem tensão ao personagem e ao leitor. Para começar, o que abre o capítulo é um adiantamento de eventos (ilustração 10), que em um primeiro momento não possui relação com a narrativa principal, mas que, ao final (ilustração 11), funciona como explicação dos eventos descritos na história principal.

Ilustração 10 – Narração inicial, personagem desconhecido.



Fonte: Daytripper (2011)

Ilustração 11 – Últimos quadros do capítulo, prelúdio de mais uma morte de Brás.



Fonte: Daytripper (2011)

O fio condutor para o próximo capítulo de **Daytripper** é o sucesso do lançamento de “Olhos de Seda”, o livro no qual Brás trabalhou por quase uma vida inteira. Entretanto, o sucesso de ser um bem-sucedido escritor não apagou a tristeza pelo fato de que o melhor amigo, Jorge, ainda continua desaparecido. Durante todo o capítulo, o personagem embarca numa verdadeira viagem em busca do melhor amigo, indo para os lugares mais remotos até encontrá-lo.

A narrativa é construída no presente, durante a busca incessável de Brás pelo amigo; e em *flashbacks*, recuperando o momento em que os personagens se conheceram e a grande viagem que fizeram juntos após a universidade. A solidão novamente é o tema principal dessa parte do enredo, uma vez que Jorge, ao isolar-se de tudo e todos, enlouquece.

A ambientação acentua o clima de terror, principalmente na ênfase dada à cor vermelha do sangue. O trabalho, com o quadro da última página, intensifica o suspense, pois é um recurso que obriga o leitor a virar a página após o último quadro para saber o desfecho. Além disso, os dois últimos quadros da página fortalecem um clima frenético, em uma ambientação apropriada para tal recurso. A caracterização de Jorge ainda soma sentidos ao clima de expectativa criado desde a sua aparição, ao assassinado de Brás.

Ilustração 12 – Jorge ataca Brás



Fonte: Daytripper (2011)

O capítulo oito não existe Brás Oliva como protagonista, mas, sim, a sua esposa Ana. A narrativa fala da ausência do marido, devido à divulgação do seu famoso livro, e dos desafios de Ana, para criar o filho, Miguel, e lidar com as tarefas domésticas e profissionais. Apesar de não existir a materialização do personagem principal nesse ponto da narrativa, ele se mantém vivo nas mensagens, nas recordações de carinhos dados à esposa, nos objetos que o caracterizam (como os cigarros e a máquina de escrever) e nos lembretes constante de amor e afeto, ou seja, nos indícios deixados na vida de Ana.

O mais interessante desse ponto da história é que a ausência é tratada não mais pela perspectiva de Brás, mas pelos seus entes queridos, principalmente a mulher e o filho. Quando a perda é definitiva (Brás morre por complicações de uma cirurgia), o leitor pode vislumbrar as consequências do fato a partir das pessoas que ficaram. Por isso, mesmo após a sua morte, tudo que faz lembrar o personagem é minuciosamente posto na narrativa e as reações de Ana e os filhos são bem marcadas. São poucos os diálogos após isso. Há apenas as mensagens de voz de Brás antes de falecer.

Isso cai no princípio de que sentimentos, como a dor, são mais sentidos através das expressões e atitudes. Os quadros em que não há o recurso verbal são cheios de mensagens e intenções, que talvez, se houvesse o narrador ou os balões de fala, não comunicariam a mensagem com a mesma eficiência e sentimentalismo.

Ilustração 13 – Ana sofre pela morte de Brás.



Fonte: Daytripper (2011)

Após esse momento de sofrimento familiar, **Daytripper** apresenta um capítulo que se caracteriza como um parêntese antes do último fragmento da história de Brás Oliva Domingos. Aqui, a narrativa se constrói a partir de uma realidade onírica, numa espécie de

retomada do que fora apresentado antes. Iemanjá volta a aparecer para mostrar a Brás, de maneira explícita, que ele apenas vê os seus objetivos e vontades flutuarem no mar e nada faz para pegá-los (ilustração 14).

Ilustração 14 – Iemanjá pede para que Brás acorde.



Fonte: Daytripper (2011)

As falas de Iemanjá, dentro dos balões, sugerem uma complementariedade da ação ilustrada nos quadros. O movimento das ondas e o clima ventoso, demonstram uma situação

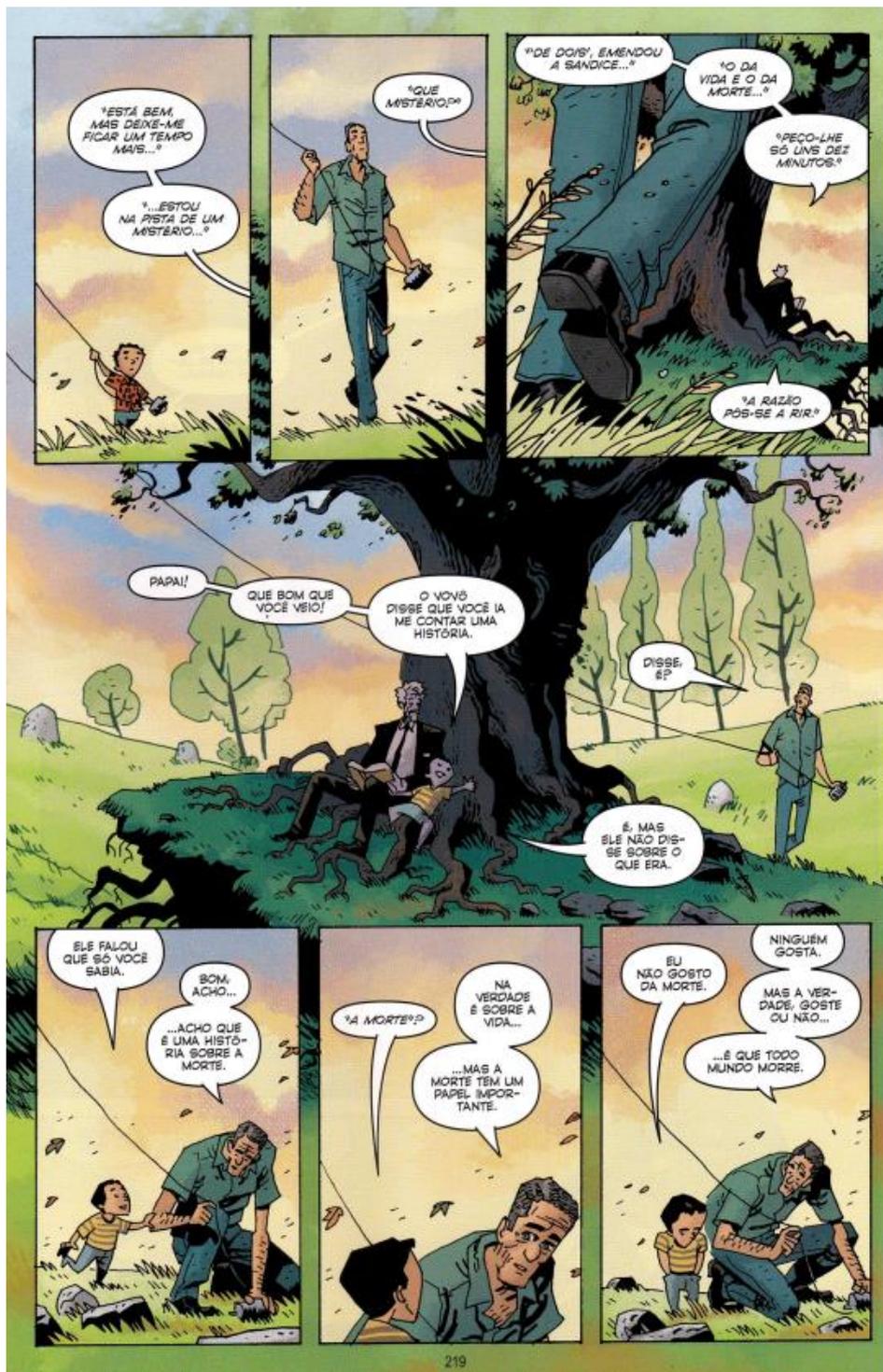
caótica tal qual a vida do personagem, percebida através das idas e vindas da narrativa até então.

A sucessão de sonhos aparece em cadeia, com elementos que comprovem a relação dos fatos com o imagético. Esses elementos se fazem presentes na conversa com Iemanjá, na inundação da cozinha e na mudança abrupta de cenários: de um avião para uma paisagem esverdeada e outra desértica. Elementos que não pertenceriam a uma lógica realista, mas a uma lógica fantástica. É apenas no diálogo entre Brás, Miguel e Benedito, pai do personagem (ilustração 15), que a intenção dos sonhos se revela. O percurso feito até então por Brás, foi o recurso encontrado para aceitar a morte como algo essencial à vida.

Para que houvesse a aceitação, Brás precisou retomar todos os momentos anteriores, fundamentais para sua formação como indivíduo, num contexto social e familiar. Essa mensagem é reexaminada no último capítulo, na conversa com a esposa e com si mesmo. A fragmentação dos eventos narrados até então, apesar de funcionarem isoladamente, possuem um fio condutor essencial, que é o próprio personagem. Cada ação inacabada, ou tentativa de viver a vida, se relaciona com a morte, porque é como se, de fato, o Brás anterior precisasse morrer, para que um novo surgisse.

A fragmentação da narrativa também pode ser associada a um sonho desde o início. Todas as situações de morte são verossímeis com a realidade, e por isso, são significativas para os personagens da narrativa e para o leitor. Nesse sentido, o papel da narração é fundamental para causar esse efeito.

Ilustração 15 – O encontro de três gerações: Miguel, Brás e Benedito.



Fonte: Daytripper (2011)

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Daytripper** não apenas apresenta uma narrativa repleta de lirismo, como também nos fornece exemplos da complexidade do gênero HQ por meio: da construção e da subordinação

dos quadros, da escolha de cores e tonalidades das margens e requadros, e do minucioso trabalho de quebra de linearidade entre os tempos da diegese. A *graphic novel* mostra que todos esses aspectos são intrínsecos e importantes para destacar as propostas do texto.

A estruturação da narrativa nos seus diferentes níveis nos faz perceber que a leitura de HQs não é fácil e requer diversos conhecimentos que vão muito além do aprofundamento da linguagem verbal. Os conhecimentos de composição de imagem e o reconhecimento do código icônico, num primeiro momento, não parecem fazer parte da realidade do leitor, seja ele do público escolar, ou apenas um apreciador. Entretanto, o uso da imagem em diferentes gêneros e contextos permite que esse tipo de leitura seja possível sem maiores problemas. É por isso que a escola, como o ambiente de legitimação e de acesso à leitura, deve atuar como importante protagonista na aceitação e no incentivo à leitura de quadrinhos. Segundo Vilela:

A leitura compartilhada de quadrinhos na sala de aula pode ser uma forma de abrir “uma janela para o mundo” despertar o interesse dos alunos por coisas novas. Conseguindo isso, estaremos cumprindo uma das principais funções da escola, que anda meio esquecida nestes tempos em que alguns confundem aproximar a escola da realidade do aluno com empobrecimento do currículo escolar: ampliar a bagagem cultural dos estudantes e democratizar o acesso ao patrimônio cultural e científico da humanidade.(VILELA, 2009, p. 79)

Na academia, o desenvolvimento desses aspectos começa a ganhar cada vez mais destaque em pesquisas. Já a criação de disciplinas voltadas à área dos quadrinhos, assim como a análise das concepções literárias que algumas produções possuem, ajuda a formar uma teia teórica e científica que pode oferecer diferentes abordagens do gênero. Não apenas das HQs como prática de ensino, mas como teoria literária, principalmente no que se refere aos elementos constitutivos da narração.

## 5. REFERÊNCIAS

BAL, M. **Teoría de la Narrativa**: una introducción a la Narratología. Madrid: Ediciones Cátedra, 1990.

BARBOSA, M. L. F. F.; SOUZA, I. P. Práticas de leitura no ensino fundamental. In: BARBOSA, M. L. F. F.; SOUZA, I. P. (Org.). **Sala de aula: avançando nas concepções de leitura**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2006, p. 11-22.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos: Linguagem e Semiótica**. São Paulo: Criativo, 2013.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GROENSTEEN, T. **O Sistema dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

LINDEN, S. V. Aspectos narrativos. In: LINDEN, S. V. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011, p. 120-135.

LUYTEN, S. M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M. Books, 2005.

MOON, F.; BÁ, G. **Dois irmãos**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2015.

\_\_\_\_\_. **Daytripper**. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2011.

MOYA, A. Breve história dos quadrinhos no Brasil. In: MOYA, A. **Shazam!**. 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PAIVA, F. História das histórias em quadrinhos. In: PAIVA, F. **História em Quadrinhos na Educação**. Salvador: Quadro a Quadro, 2017.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCNs ao PNBE. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Org) **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo, Contexto, 2009.

VILELA, T. Quadrinhos de aventura. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Org) **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo, Contexto, 2009.

ZENI, L. Literatura em Quadrinhos. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Org) **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo, Contexto, 2009.