



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS COMUNICAÇÃO E ARTE
CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS**

LAURO ARTOMIRO DE ARAÚJO NETO

GRAPHIC NOVEL: UM ESTUDO DA HQ DAYTRIPPER

MACEIÓ 2020

LAURO ARTOMIRO DE ARAÚJO NETO

GRAPHIC NOVEL: UM ESTUDO DA HQ DAYTRIPPER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Relações Públicas (antigo bacharelado em Comunicação Social – hab. Relações Públicas).
Orientador: Prof. Dr. Ruy Matos e Ferreira

MACEIÓ 2020

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

A663g Araújo Neto, Lauro Artomiro de.
Graphic novel: um estudo da hq daytripper / Lauro Artomiro de Araújo
Neto. – 2021.
40 f. : il. color.

Orientador: Ruy Matos e Ferreira.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Relações Públicas) –
Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas,
Comunicação e Artes. Maceió, 2020.

Bibliografia: f. 37-40.

1. Romance gráfico. 2. Daytripper. 3. Histórias em quadrinhos. 4.
Novela gráfica. I. Título.

CDU: 659.4: 82



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS (UFAL)
Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes (ICHCA)
Curso de Relações Públicas
ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

TCC para obtenção do grau de Bacharel em Relações Públicas
(antigo bacharelado em Comunicação Social — hab. Relações Públicas)

Aos 31 de julho de 2020, das 14h30 às 16h20, realizou-se no Curso de Relações Públicas (antigo curso de Comunicação Social), da Universidade Federal de Alagoas (Ufal), na plataforma RNP on-line, a sessão de apresentação do Trabalho de Conclusão de curso (TCC), intitulado “**Graphic Novel: Um estudo da HQ Daytripper**” do graduando **Lauro Artomiro de Araújo Neto** (nº de matrícula **13111226**) do Curso de Relações Públicas (antigo curso de Comunicação Social - habilitação Relações Públicas), como parte dos requisitos para obtenção do Grau de Bacharel. A banca foi composta pelo Prof. **Ruy Matos e Ferreira** (orientador), Prof. **Ricardo Coelho de Barros** (1º examinador), Profa. **Vanusa Sousa Silva** (2º examinador). Após exposição oral sintetizando o TCC, o graduando foi arguido pelos membros da banca e em seguida respondeu aos questionamentos levantados. Ao fim da sessão, a banca se reuniu em particular e o TCC foi considerado:

(X) Aprovado, atribuindo-lhe a nota **10 (dez)**

() Reprovado

() Aprovado, condicionado a reformulação, devendo o graduando entregar uma segunda versão de seu trabalho em prazo não superior a ____ dias úteis.

Subscrevemo-nos

Orientador: Ruy Matos e Ferreira

1º examinador: Ricardo Coelho de Barros

2º examinador: Vanusa Sousa Silva

AGRADECIMENTOS

Se você está lendo este trabalho e não for da banca, é porque sua vida está difícil. Boa sorte.

São tantas pessoas para agradecer que, se de fato eu escrevesse sobre cada uma, essa parte do trabalho seria maior que a própria tese. Resumidamente:

Agradeço à galera com a qual convivi na rua (D2 e D3), no Colégio Dinâmico, na Propep/UFAL, no COS/UFAL e em tantos cantos da vida. Sorte eu tive e tenho de poder dar boas risadas com vocês.

Aos professores, aqui representados pelo Ruy, por todo esforço e ajuda a esse eterno aprendiz

Jota, Ivo, Jojo, Cabôco, Gleydson, Felipe Modesto, Lucas Neves, Márcio, Aldinha e Allef pela amizade construída nesses dias de UFAL.

A toda a minha família Araújo e Pereira, pois sou o que sou devido à convivência e comunhão de vocês.

Ao meu amigo Loro, pela confiança e carinho.

Ao tio Aparecido, por ser sempre tão prestativo.

A tia Kátia e ao tio Pedrinho, pelo dom da conversação.

Ao tio Mané, por me fazer acreditar que podemos realizar sonhos.

Ao meu Tio Marlon e tia Willi, por me mostrarem que o respeito ao próximo é o maior gesto de amor que se pode ser.

A minha segunda mãe, Tia Lidja, por me mostrar que devemos ter fé, sobretudo nas pessoas.

Ao meu segundo Pai, tio Tontonho, por incentivar o criticismo que há em mim.

A minha prima Tainá, que com sua irmandade fez a minha infância ser mais bonita.

A minha companheira, Minne, pelo auxílio constante nesse trabalho, por deixar os dias na UFAL mais belos, e por me mostrar que a felicidade está nas coisas simples da vida.

Ao meu primo/Irmão Duyllio, que com sua irmandade me fez ver o quão maravilhosa é nossa família.

Ao meu primo/irmão Vinícius, que, se não me levou ao caminho das Artes, fixou meu pés nessa estrada, onde dou os passos mais dolorosos, porém mais gratificantes de minha vida.

Ao meu pai, Altamir, maior figuraça que já conheci, por ser meu rock, meu esporte, e por ser o grande coração, a pessoa mais generosa, que dá tudo, mesmo quando não tem nada.

A minha guerreira mãe, Marcia, por ser meu samba, meu filme, mulher teimosa que nega viver sua vida para cuidar dos seus dois menininhos, e por ensinar que o que mais temos de valioso é a família e a consideração, a empatia para com todos.

Agradeço ao meu irmão Lucas, meu melhor amigo, homem que é todo verdade, e que desde pequeno, mesmo sendo mais novo, me ensina, dentre tantas coisas, a ter coragem pra enfrentar as coisas da vida, pois somente assim podemos viver nesse mundo louco. Sobretudo, sem vocês três, eu não sei como eu estaria aqui.

Muito amor e muito obrigado!

RESUMO

Neste trabalho, foi discutida a nomenclatura Romance Gráfico, suas características e o contexto social em que foi inserida. Os principais acontecimentos de sua década de referência foram levantados e comentados, assim como as relevantes obras nacionais e internacionais que a precederam. Por fim, *Daytripper* foi a obra escolhida para ser analisada: uma história dos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá. A HQ é uma criação independente, produzida profissionalmente pela editora DC Comics, que teve grande sucesso de vendas e é aclamada pelo público e pela crítica. Por meio deste trabalho, percebemos que a obra possui características estéticas e narrativas experimentais e comerciais, fato que justifica ser uma criação independente e produzida por uma das maiores editoras de quadrinhos no mundo. Como foi feita por brasileiros, mas publicada primeiramente nos Estados Unidos, a obra apresenta fortes traços de hibridização cultural.

Palavras-chave: Novela gráfica, Romance Gráfico. Quadrinhos Brasileiros. Daytripper. Brasilidade.

ABSTRACT

In this work, the nomenclature Romance Graphic was discussed, its characteristics and the social context in which it was inserted. The main events of the decade were raised and commented, as well as the relevant national and international works that preceded them. Lastly, Daytripper was the work chosen to be analyzed: a story of the twins Fábio Moon and Gabriel Bá. The HQ is an independent creation, produced professionally by the publisher DC Comics having great sales success and acclaimed by the public and critics. It has aesthetic and experimental and commercial narratives, a fact that justifies being a creation produced by one of the largest comic book publishers in the world. For being a publication made by Brazilians but published firstly in the United States, the work has strong traces of cultural hybridization.

Keywords: Graphic Novel. Graphic Romance Brazilian Comics. Daytripper. Brasilidade.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Daytripper, n.1, p.28.....	27
Figura 2 - Daytripper, n.6, p.8.....	28
Figura 3 - Daytripper, n.2, p.8.....	29
Figura 4 - Daytripper, n.4, p.1.....	30
Figura 5 - Daytripper, n.5, p.8.....	31
Figura 6 - Daytripper, n.5, p.11.....	32
Figura 7 - Daytripper, n.1, p.1.....	33
Figura 8 - Daytripper, n.7, p,7.....	33
Figura 9 - Daytripper, n.8, p.7.....	34
Figura 10- Daytripper, n.2, p.1.....	34

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	10
2.GRAPHIC NOVEL	13
3.DIVERSIDADE DE GÊNEROS NO ROMANCE GRÁFICO.....	15
NÃO FICÇÃO-REPORTAGEM.....	15
AUTOBIOGRÁFICA.....	16
ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS.....	16
4.NOVELA GRÁFICA NO BRASIL.....	17
QUADRINIZAÇÃO DAS OBRAS DE MACHADO DE ASSIS.....	22
5.DAYTRIPPER – ANÁLISE DA NOVELA GRÁFICA.....	24
SOBRE OS AUTORES.....	24
DAYTRIPPER – CONTEXTUALIZAÇÃO.....	24
NARRATIVA.....	25
ELEMENTOS BRASILEIROS DA HQ.....	26
DESENHOS E CORES.....	28
6.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	38
REFÊRENCIAS ELETRÔNICAS.....	40

1. INTRODUÇÃO

Desde o início dos tempos, o homem vem tentando elaborar sua própria representação através de imagens. Os desenhos rupestres são a prova de que o ser humano tende a registrar e reproduzir o ambiente a sua volta, seu cotidiano e costumes.

De lá pra cá, o mundo teve suas transformações, o desenho se aprimorou e hoje pode ser feito em diferentes gêneros. Passamos do registro de imagens nas cavernas para o barro, seguimos para a madeira e o papel e, hoje, acabamos nos pixels (BRAGA, JR, 2011).

Aqui, nos restringiremos ao gênero Quadrinhos. As Histórias em Quadrinhos, ou simplesmente HQs, normalmente estão associadas à narração, apresentando texto e imagem que estabelecem uma ideia de complementaridade. Gênero muito popular entre crianças e adolescentes, as Histórias em Quadrinhos infelizmente ficaram, por muito tempo, relegadas ao injusto rótulo de “subgênero”. Contudo, as HQs têm ganhado cada vez mais força, demonstrando que grandes histórias podem ser contadas sob o viés da arte sequencial.

Na última década, as histórias em quadrinhos (HQs) nacionais viveram um intenso período de produção e experimentação. Saíram das tiras de jornais e da cultura underground para adentrar nas livrarias e lojas especializadas como produto específico e de peso mercadológico. Observamos a formação de um público leitor, de selos editoriais.

A mudança ocorreu, principalmente, em decorrência da entrada no mercado nacional do formato graphic novel, que já vinha sendo trabalhado no exterior há algumas décadas; porém, apenas por volta dos anos 2000 é que tivemos aumento de produção e popularização de obras nacionais. Assim, o termo graphic novel ganhou sua versão no idioma nacional e hoje é conhecido como “romance gráfico” ou “novela gráfica”.

É possível perceber que as publicações consideradas pelo público leitor ou pelas livrarias como graphic novels ainda sofrem muitas variações: os formatos diferenciam-se, algumas publicações que originalmente saíram como séries viraram álbuns completos e os temas deixaram de ser rigorosamente adultos para atingir também um público juvenil. Além disso, vários gibis publicados no exterior

começaram a chegar ao Brasil, traduzidos e respeitando a qualidade e o formato da publicação original.

Ainda hoje, os quadrinhos não são produtos culturais tão valorizados pela nossa sociedade, tão pouco pelo meio acadêmico. Há, na verdade, certo preconceito em relação às HQs, seja pelo fato de, no ocidente, predominar a visão de que os quadrinhos são feitos para criança, ou pelo fato de serem um produto de massa da indústria cultural que, como tal, interage diretamente com seu público, sofrendo variações de acordo com os números mercadológicos. Além disso, há o fato de terem uma linguagem peculiar no que concerne a suas narrativas textuais misturadas às imagens.

A produção de bens culturais na sociedade contemporânea cada vez mais se volta para a especificidade, fazendo com que seu comprador se identifique e se personifique. Evidente que, de alguma maneira, os produtos são feitos para atingir as necessidades de um público bem conhecido e já predisposto.

Os produtos culturais passam a ser entendidos não mais como mero entretenimento ou consciência enganosa. Procura-se atrelá-los a uma determinada forma de satisfação de desejos. Esse mecanismo passa a despertar determinados conteúdos simbólicos, que podem ser destrutivos, mas que são desarmados ao que se vincularem com formas estereotipadas de satisfação de desejos (SILVA, NADILSON, 2002, p.34)

Deste modo, por ser um meio de comunicação e cultura de massa que tem forte repercussão mercadológica e política e por exercer influência direta em seu público-alvo, a História em Quadrinhos traz consigo um campo de estudo abrangente.

No que tange ao seu caráter de meio de comunicação de massa, há a necessidade, também, da análise crítica em relação ao produto cultural com perfil de mercadoria que repercute no ciclo de adaptações envolvendo o meio, o objeto e o receptor. Permeia na crítica o pensamento de que o público passa a ser visto como um objeto a ser atingido pela indústria cultural, podendo ser analisado, também, do ponto de vista da obra, que depende da aprovação do público para ser continuada.

Neste trabalho, o intuito é definir as características básicas do romance gráfico e como ele tem sido feito no Brasil, mostrando a evolução dos quadrinhos através de um panorama que vai desde os antigos até os da atualidade. Foi escolhida como objeto de estudo a HQ Daytripper, feita pelos gêmeos Fábio Moon e

Gabriel Bá. Esse romance gráfico possui características divergentes que o caracterizam como obra comercial e autoral ao mesmo tempo.

Para compreender esse produto cultural, o ponto de partida foi a indagação: quais são as inovações no âmbito da estética e da narrativa e, sendo lançada no exterior, a obra pode ser considerada uma Graphic Novel nacional?

Por se tratar de um fenômeno editorial que alcançou sucesso de vendas, *Daytripper* é, ao mesmo tempo, reconhecida pelo público e pela crítica e, também, um marco do quadrinho autoral brasileiro, já que carrega características como a experimentalidade, inovação e personalidade.

O trabalho se inicia com o termo Graphic Novel, o porquê desse termo, como se deu, suas características, e faz um apanhado da diversidade do gênero. Dando continuidade, no segundo capítulo, intitulado de *Novela Gráfica no Brasil*, vê-se o desenvolvimento do Romance Gráfico inserido no contexto brasileiro e como está estabelecido nos dias atuais.

O terceiro capítulo busca esclarecer a influência de Machado de Assis para o objeto de estudo deste trabalho, sobretudo com a obra *Memória Póstumas de Brás Cubas*, além de também mostrar o processo de quadrinização dos demais livros do autor, e como isso está ligado aos Gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá.

O último capítulo, "*Daytripper- Análise da novela gráfica*", foi dividido em 4 partes: Contextualização, Narrativa, Elementos brasileiros da HQ, Desenho e cores", como forma de esmiuçar esses aspectos de maneira mais lúcida para entendermos sua inovação para o romance gráfico.

2. GRAPHIC NOVEL

Há algum tempo, os quadrinhos deixaram de ser considerados uma arte menor. Agora, eles dividem as prateleiras das livrarias e as listas de livros mais vendidos com as últimas novidades literárias. Em grande parte, esta evolução ocorreu graças à “explosão” dos romances gráficos, um formato de edição que pode-se dizer que foi pensado para o público adulto. Assim, os super-heróis foram abrindo espaço a outros subgêneros, como o relato autobiográfico, a crônica jornalística ou as adaptações dos clássicos da literatura.

Graphic Novel é um termo norte-americano que atualmente admite dois equivalentes em português – romance gráfico e novela gráfica – sendo, portanto, um tipo de narrativa gráfica (MELO, 2015). Pode-se dizer que, de maneira geral, Graphic Novel, ou Romance Gráfico, é uma espécie de livro que normalmente conta uma história através de arte sequencial, e é frequentemente usada para definir as distinções subjetivas entre um livro e outros tipos de histórias em quadrinhos.

A definição de "graphic novel" foi popularizada por Will Eisner depois de aparecer na capa de sua obra *A Contract with God* (Um Contrato com Deus), publicada em 1978, um trabalho mais complexo, focado na vida de pessoas comuns no mundo real. O selo de "graphic novel" foi colocado na intenção de distingui-lo do formato de quadrinhos tradicional. Eisner citou como inspiração os livros de Lynd Ward, que produziu romances completos em xilogravura. O sucesso comercial de *Um Contrato com Deus* ajudou a estabilizar o termo "graphic novel", e muitas fontes denominam erroneamente Eisner a ser o primeiro a usá-lo, sendo que, de fato, foi Richard Kyle quem originalmente usou o termo em um ensaio publicado no fanzine *Capa-Alpha* em 1964.

O uso do termo graphic novel para se referir a quadrinhos mais imponentes e importantes tem se popularizado nos últimos trinta anos. Entretanto, a definição do que exatamente configura e/ou transforma um quadrinho em uma graphic novel permanece bastante nebulosa. Bryan Talbot, autor da série de graphic novels *As Aventuras de Luther Arkwright*, propôs o seguinte conceito:

Uma graphic novel tem que estar estruturada como um romance, como um conjunto com princípio, meio e fim, com seus próprios temas e conceitos únicos para esta obra e não apenas como uma série de tiras compiladas para criar um livro (TALBOT in DANNER; WITHROW, 2009)

Se analisarmos as graphic novels do ponto de vista mercadológico, é possível constatar algumas características que as definem bem. Todas elas contêm uma história fechada, com início, meio e fim, possuindo tanta densidade e complexidade quanto um romance ou qualquer outra obra literária, com a diferença de que são ilustradas, podendo trazer mais expressividade aos personagens. As graphic novels não são periódicas, porém, como os filmes, podem adquirir uma sequência ou continuação (MAGNUN, 2015).

Outra característica comum nelas é a estilização do artista. Por serem histórias fechadas, normalmente também são histórias mais longas, tendo maior desenvolvimento. Por isso, os artistas costumam demorar mais tempo confeccionando as narrativas e também concebendo-as graficamente. Seu formato e sua impressão também ganham mais destaque. Devido ao tamanho da história, um formato pequeno exigiria maior número de páginas, o que a tornaria desconfortável para ler. Normalmente, a encadernação é mais detalhada e a qualidade do papel é superior, o que também pode encarecer seu preço. Portanto, uma graphic novel:

- 1- Possui uma história completa;
- 2- Não é seriada;
- 3- Seu formato é maior que o quadrinho normal;
- 4- A qualidade no estilo do desenho é maior;
- 5- A qualidade do papel também é maior.

Saindo do campo mercadológico, pode-se considerar que o romance gráfico não representa um formato claro, mas uma publicação de histórias em quadrinhos com cenário artístico e mercadológico em definição. Tais obras seriam compostas por histórias fechadas em si – embora possam ser lançadas em volumes ou partes – desde que passíveis de serem compiladas em formato de livro, excluindo-se aqui as tiras e charges, pois o romance gráfico nos permite cenas longas, com diálogos marcantes e fatos que nem sempre avançam na narrativa, podendo servir apenas para deleite ou diversão do leitor e contribuindo para a ambientação da história.

3. DIVERSIDADE DE GÊNEROS NO ROMANCE GRÁFICO

Outro ponto a ser comentado sobre o tema abordado neste trabalho é a variedade de gêneros no romance gráfico. Como o romance, o cinema e qualquer outra arte narrativa, nele existem diferentes gêneros – unidades temáticas mais ou menos diferenciadas nas quais as variadas obras podem ser classificadas. Analisamos, aqui, os mais representativos do formato e seus títulos de referência, um guia breve para se aprofundar no fascinante universo dos quadrinhos.

Os tradicionais gibis da Marvel e da DC se adaptaram rapidamente ao novo formato proposto pelo romance gráfico. E foi em grande parte porque, em meados da década de 1980, os ingleses Alan Moore e Dave Gibbons publicaram *Watchmen*, considerada pela crítica como a obra prima do quadrinho autoral (Teixeira e Correa, 2009). Com a guerra fria como pano de fundo, o quadrinho é ambientado em uma realidade alternativa em que Nixon ainda é presidente dos Estados Unidos e a atividade dos super-heróis foi declarada ilegal. Considerada uma das grandes graphic novels já lançadas, *Watchmen* é um marco para o gênero, praticamente sempre estando nas listas das melhores HQS de todos os tempos.

Além de fornecer soluções narrativas originais através do desenho e da composição das vinhetas, Moore foi encarregado de desmistificar a figura dos vigilantes (como o roteirista se refere aos super-heróis). *Watchmen* supôs a consagração do autor, um dos mais influentes do romance gráfico, com títulos como *V de Vingança*, *Batman: A Piada Mortal* ou *A Liga dos Cavalheiros Extraordinários*. Outra grande referência do gênero é Frank Miller, graças às suas abordagens de personagens clássicos da DC, como Elektra, Batman ou Demolidor (*Daredevil*), e as propostas mais pessoais que superam os limites genéricos, como *Sin City*, *Ronin* ou *300*.

Não ficção – Reportagem

O conceito de quadrinhos de não-ficção é amplo o suficiente para abarcar documentários, biografias, cartilhas, manuais, ensaios ou prefácios (Dutra, 2003). Este gênero é caracterizado por fatos que geralmente poderiam ser uma reportagem impressa ou televisiva, mas que é utilizada como crônica jornalística por meio de quadrinhos. Em meados de 1990, Joe Sacco, escritor e desenhista de origem maltesa, publicou *Palestina: na Faixa de Gaza*, uma série entre o quadrinho *underground* e crônica jornalística em que ele narra suas experiências nos territórios

palestinos. Outras de suas obras representativas são *Safe Area: Goražde* e *Histórias da Bósnia*.

O canadense Guy Delisle é outro grande artista do gênero, graças aos seus quadrinhos-reportagens sobre suas aventuras na Ásia e no Oriente Médio, sempre com um toque de humor: *Shenzhen*, *Pyongyang*, *Crônicas de Jerusalém* são três dos seus volumes mais destacados.

Autobiográfica

Maus, de Art Spiegelman ainda é a grande referência do gênero, mas existem outros trabalhos importantes nesse contexto. Autoras como Marjane Satrapi ou Alison Bechdel transformaram em quadrinhos momentos decisivos de suas próprias vidas. Em *Persépolis*, Satrapi conta como sua infância e adolescência foram afetadas pela chegada do fundamentalismo islâmico no Irã, os anos separados de sua família na Europa e seu retorno ao Irã dos aiatolás. Já Bechdel explicou em *Fun Home: Uma família tragicômica* a complexidade das relações familiares, a homossexualidade reprimida de seu pai e a descoberta de sua própria sexualidade, diferente no que diz respeito à maioria das meninas de seu colégio.

Adaptações literárias

Dentro do sucesso editorial que vive o romance gráfico, a tendência mais recente é a adaptação de grandes clássicos da literatura à arte sequencial. Aqui, cabe destacar as versões em quadrinhos de *O Processo* e *O Castelo*, ambas as obras de David Zane Mairowitz e Chantal Montellier. A dupla criativa consegue converter as narrações de Franz Kafka em desenhos capazes de transmitir toda a angústia e alento existencialista do escritor Tcheco. Outros sucessos recentes são as biografias de grandes escritores, como em *Os Últimos Dias*, de Stefan Zweig, *Gabo: Memórias de uma Vida Mágica*, de Oscar Pantoja.

4. NOVELA GRÁFICA NO BRASIL

Os quadrinhos brasileiros possuem uma longa história bastante mutável. Inicialmente, a produção de HQs brasileiras constituía mais histórias ilustradas do que quadrinhos propriamente ditos, uma vez que o texto não compunha os quadros. As falas e informações sobre a narrativa normalmente estavam fora dos desenhos, em legenda. A primeira revista sobre quadrinhos no Brasil, *O Tico-Tico*, lançada em 11 de outubro de 1905, é caracterizada pela completa ausência de balões de voz nos primeiros anos. Posteriormente, o balão viria a ser considerado elemento próprio característico da linguagem dos quadrinhos, independentemente do gênero.

Por muito tempo, a produção de HQs nacionais foi limitada a publicações de adaptações literárias ou charges e tirinhas em jornais. Ambos os formatos contribuíram para esboçar o que viria a ser o romance gráfico nacional. Segundo Álvaro de Moya e Otacílio de Assunção (2002), a editora EBAL chegou a publicar trinta quadrinizações de romances literários no período de 1960 até 1977. Embora esses títulos fizessem sucesso, os quadrinhos ainda eram vistos com desconfiança por alguns setores da sociedade.

No Brasil, Moya e Assunção (2002) explicam que essa censura não foi tão intensa; no entanto, muitos profissionais da educação consideravam que as HQs eram prejudiciais. Em consequência disso, os adaptadores procuravam não inovar muito quando vertiam uma obra consagrada, mantendo muito texto e colocando os desenhos em segundo plano. Repare na consequência disso: por volta da década de 1950, os quadrinhos ainda estavam se consolidando como arte autônoma e almejavam maior credibilidade diante do público leitor, ao passo que a literatura nacional já possuía lugar de destaque no contexto cultural do país; assim, os quadrinhos dessa época consolidaram-se como uma releitura de clássicos literários, mais um item de entretenimento, ao mesmo tempo em que tentavam agradar aos profissionais da educação, uma vez que era vendida a ideia de que os quadrinhos serviam como porta de entrada para a cultura e estimulava a leitura de clássicos da literatura, estes, sim, tidos como os verdadeiros referenciais de cultura do Brasil na época.

Desse período, então, ficaram dois fatos para o quadrinho brasileiro: a hipervalorização do texto sobre a imagem e a escassez de histórias inéditas

específicas para o formato. Por outro lado, o romance em forma literária deixaria sua marca indelével na produção de romance gráfico. Essa configuração predominou no Brasil até a década de 1970, quando o contexto social afetou a produção de conteúdo das histórias em quadrinhos.

A década de 1970, no Brasil, foi marcada pelo amadurecimento do conteúdo das HQs nacionais. Houve muitos acontecimentos no contexto político e social, pois estávamos diante do “milagre econômico”. Na literatura, na poesia, no cinema, nos quadrinhos, na música e no teatro surgiam vários autores, com novas e inéditas construções artísticas. A censura e a ditadura serviam de tema para várias manifestações artísticas que amadureciam à medida que lidavam com a ironia, o sarcasmo e o duplo sentido das ideias em busca de burlar as proibições de conteúdo do período. Rompe-se com os “comics enlatados” e aproveita-se ao máximo a lição dos *comix*¹.

Na área literária, começam a surgir publicações de “livrinhos” fora do esquema das grandes editoras e de revistas alternativas do tipo Vapor, Feto, Anima. Tais livrinhos eram passados de mão em mão, subvertendo os padrões tradicionais de produção, edição e distribuição (CIRNE, 1990, p. 69-70). Uma das consequências desse fenômeno era a aproximação do artista com o seu público, livrando-se da mediação e das imposições editoriais do grande mercado. Consequência disso? Mais liberdade autoral, tanto artística como conteudista para o autor.

Em 1972, houve o surgimento da revista *Balão*, publicação que inaugura a forma de produção e criação marginal, permitindo a circulação de material fora do *mainstream* e facilitando o acesso do público. Em 1975 é a vez do lançamento da revista *O Bicho*, que levou a criação marginal às bancas de revistas, priorizando a publicação de cartuns e conteúdos originais, diferenciando-se por completo dos quadrinhos estrangeiros que aportavam aqui até então, chegando a vender 1200 exemplares, um número bem expressivo para o período. Além disso, ambas as revistas priorizavam a pesquisa gráfica em contraposição à temática tradicional. Para Cirne (1990), enfrentava-se, aqui, a questão do experimental.

Em 1973, a quadrinista Laerte inicia uma contribuição mais atuante ao desenhar um folheto para o Sindicato dos Têxteis e, em 1978, ela e Henfil

¹ Quadrinhos *undergrounds* americanos publicados a partir do final dos anos 1960

quadrinizaram todas as resoluções do 3º Congresso dos Metalúrgicos de São Bernardo e Diadema.

O experimental, junto com o *underground* e os quadrinhos de temática político-filosófica, contribuiu significativamente para o desenvolvimento do conteúdo que hoje conhecemos como quadrinhos adultos. A abordagem de questões existenciais, o cotidiano e o humor começaram a ser trabalhos pelos quadrinhos nesse período.

Em diversos países que produzem quadrinhos, o tom caricatural compôs suas origens, especialmente de formas cômica e satírica (CIRNE, 1990). No Brasil, desde Angelo Agostini, não tem sido diferente. O contexto histórico, político e social do Brasil passou por momentos bem turbulentos, seja emancipando-se dos hábitos do império e consolidando-se como república através de governos que pouco favoreceram a igualdade social e por muito tempo mantiveram políticas antiquadas, seja lutando contra o período ditatorial. No contexto atual, é possível que o leitor veja mais “memes” criticando a política do que charges, e isso se dá pela popularização dos meios de comunicação e produção de imagens. Mas nem sempre foi assim.

A partir da década de 70, como já dissemos, os quadrinhos brasileiros sofreram uma mudança na sua forma de abordagem. O humor e a ilustração foram utilizados como forma de crítica e conscientização social dentro de um mercado editorial de quadrinhos descendente das tiras de jornal. Foram utilizados com mais frequência a charge e o cartum.

Entendemos ser charge o desenho com tendência cômica, satírica, sarcástica e crítica de determinada situação pontual (MELO, 2016). Como temas mais frequentes temos a política, o futebol e outros assuntos que impregnam os jornais impressos ou televisivos, ou seja, notícias de amplo conhecimento popular. Por outro lado, o cartum é mais genérico, pois trata, também com comicidade, de situações mais gerais, cotidianas, que simplesmente existem e são de conhecimento geral, mesmo que não tenham saído como notícia oficial em nenhum meio de divulgação. O desenvolvimento do estilo contribuiu, nesse contexto, para consolidar os quadrinhos também como meio de comunicação gráfico reflexivo.

Nos anos 80, a influência da cidade e da metropolização pode ser encontrada em praticamente todas as histórias em quadrinhos da revista *Chiclete com Banana*, que é de fonte riquíssima para os estudos da cultura urbana no Brasil na segunda metade da década de 1980. O espaço urbano e a juventude urbana são duas das

figuras mais recorrentes em suas páginas. Os aspectos juvenis e de urbanidade não se limitavam às temáticas e histórias, mas preenchiam também as relações que se estabeleciam entre as personagens e suas funções narrativas. A maior ênfase das personagens e das histórias encontra-se justamente nos aspectos da vida cotidiana em uma cidade grande.

Em 1988, houve o início da coleção intitulada “Graphic Novel”, lançada pela Editora Abril, que trouxe vários títulos internacionais de sucesso, com um total de 29 números. Entre eles, encontramos material de importantes artistas como, Will Eisner, Alan Moore, Moebius, Frank Miller, entre outros.

A década de 80 foi muito relevante para a efervescência dos quadrinhos no Brasil, seja enfatizando a publicação de artistas nacionais, seja apresentando grandes obras internacionais. Já a década de 1990 surge como um grande silêncio nas HQs brasileiras, especialmente na categoria de romances gráficos, devido a uma forte crise financeira que desestabilizou várias editoras, que só lançavam materiais de fácil destinação comercial, o que inviabilizava a publicação de quadrinhos autorais, experimentais.

Mas, é nesse período que surge um importante nome para o cenário nacional dos romances gráficos: Lourenço Mutarelli. Autor com histórias angustiantes, Mutarelli ganha notoriedade com sua HQ *Transubstanciação*, em 1991. Com essa obra, o artista recebeu o prêmio de Melhor História do Biênio, concedido pelo júri da I Bienal Internacional de Quadrinhos, realizada no Rio de Janeiro, em novembro de 1991. Em São Paulo, receberia ainda os prêmios Ângelo Agostini, da AQC — Associação de Quadrinistas e Cartunistas —, e o troféu HQ-MIX pelo mesmo gibi.

Em 1993 surge sua obra *Desgraçados*, reunindo episódios independentes que o autor havia produzido para a revista Mil Perigos. O próximo álbum foi lançado em 1994. *Eu te amo Lucimar*, romance gráfico com doze capítulos, conta a história dos gêmeos Cosme e Damião e discute a questão da identidade, mantendo a melancolia e o desespero como características marcantes da narrativa do autor.

Em 1997, assistimos ao lançamento de *A Confluência da Forquilha*. A importância dessa obra está no fato de que o autor aproveitou a peculiaridade do momento econômico para discutir o descrédito da linguagem das histórias em quadrinhos.

A partir da publicação de *O Dobro de Cinco*, em 1999, Mutarelli entrou em acordo com a Devir Livraria para uma publicação regular com a editora, assumindo

de vez o romance gráfico como principal formato de publicação de suas histórias. Assim, por essa editora, já publicou *Diomedes, o Rei do Ponto* (2000) e *A Soma de Tudo* (2001 e 2002), álbuns que garantiram seu sucesso editorial, de crítica e de público. *Diomedes*, em 2012, saiu em nova edição pelo selo Quadrinhos na Cia, da editora Companhia das Letras.

O início dos anos 2000 é marcado pela entrada dos mangás – histórias em quadrinhos japonesas – no mercado editorial brasileiro, com a presença de editoras especializadas no assunto e considerável poder econômico no setor. Essa situação continua marcante, tendo uma legião de fãs em todo território brasileiro.

Esse era o contexto do mercado editorial brasileiro no início dos anos 2000. Na primeira metade da década, quase não foram publicados romances gráficos por aqui. Em 2001 temos a primeira publicação de *Estórias Gerais*, de Wellington Srbek e Flávio Colin, de forma independente, sendo que, em 2006, o álbum ganhou tradução e publicação espanhola pela Edicions de Ponent. Em 2007 recebeu uma nova edição, dessa vez pela Conrad Editora do Brasil, e chegou ao grande público com uma pequena história extra de quatro páginas coloridas ao final, *Estória de Onça*. Pode-se dizer que essa edição marca o início da nova fase do romance gráfico brasileiro, na qual há predomínio de produção autoral diversificada de autores e também temas sobre as adaptações literárias.

A partir de 2004, temos o período mais produtivo das HQs lançadas em formato de livro no país. A primeira obra marco dessa nova fase é *Claustrofobia*, de Gonçalo Júnior e Júlio Shimamoto, lançada no mesmo ano pela Editora Devir. O livro narra histórias de personagens que habitam em uma atmosfera asfíxiante, sem portas, em um universo claustrofóbico. Trata da aflição dos personagens solitários para transpor seu destino. Essa obra apresenta os primeiros indícios dos rumos que o romance gráfico brasileiro vai tomar. Ainda não sabemos, mas a discussão sobre conflitos internos e histórias mais próximas da vida real seriam uma constante no conteúdo do romance gráfico.

Depois de *Claustrofobia*, temos um hiato na produção de graphic novels por aqui que vai até 2007, quando são publicados *O Primeiro Dia*, de Guazelli; *Dom João Carioca: A Corte Portuguesa no Brasil*, de Spacca e Lilia Moritz; *A Relíquia*, de Marcatti; e *Blue Note*, de Biu e Shiko. Obviamente, não vamos conseguir falar sobre todas as graphic novels aqui, entretanto a começar pelos títulos das obras, já percebemos que não há unidade de temas a partir dessa fase, mostrando a

pluralidade de ideias presentes, o que é de extrema importância para a consolidação desse formato de história em quadrinhos, pois atinge vários tipos de público, fomentando o mercado tanto editorial, quanto independente.

Quadrinização das obras de Machado de Assis

Apesar de o objeto de estudo deste trabalho, *Daytripper*, ter nome de música dos Beatles, é uma obra genuinamente brasileira, não só pela nacionalidade dos autores, mas porque a história se passa em um Brasil riquissimamente ilustrado e com personagens também brasileiros. Brás, inclusive, nosso protagonista, é uma homenagem direta ao clássico de Machado de Assis.

Machado de Assis, certamente, é um dos autores mais importantes da de toda história da Literatura Brasileira. Suas obras continuam sendo discutidas e analisadas por estudantes e pesquisadores, sobretudo por terem um conhecimento acerca do ser humano e da sociedade brasileira do século XIX. A obra de Machado é constituída de romances, contos, peças teatrais, poemas, sonetos e crônicas, tendo algumas sido inclusive traduzidas para outras línguas, adaptados para o cinema e também para histórias em quadrinhos (HQs).

A exemplo disso, temos *A Cartomante*, uma adaptação de Flávio Pessoa e Mauricio O. Dias sobre o famoso conto de Machado de Assis. Não é a primeira adaptação nem de Machado de Assis nem de *A Cartomante* para os quadrinhos. A editora Escala já havia lançado quatro obras do autor na coleção Literatura em quadrinhos: *O Enfermeiro*; *O Alienista*; *A Causa Secreta*; e a própria *A Cartomante*.

Já o Clássico *Memórias Póstumas de Brás Cubas* foi adaptado para os quadrinhos três vezes. A primeira, em 2008 pela editora Escala Educacional na Coleção Literatura Brasileira em Quadrinhos. Em 2010, foi a vez de João Batista Melado juntamente com Wellington Srbek adaptarem pela Editora Ática.

O Alienista, por sua vez, recebeu mais duas adaptações nos quadrinhos. Uma foi produzida pelo Instituto Brasileiro de Edições Pedagógicas. A outra foi feita pelos irmãos Gabriel Bá e Fábio Moon e lançada pela editora Agir. Essa edição foi indicada em duas categorias do troféu HQ Mix: Desenhista Nacional e Edição Especial Nacional. No prêmio Jabuti, eles foram premiados na categoria de “Melhor livro didático e paradidático de ensino fundamental ou médio”.

A partir desta adaptação, foram dadas as bases para a posterior criação de uma novela original Daytripper lançada, entre dezembro de 2009 e setembro de 2010, como uma série mensal em dez partes, relançada como encadernado em fevereiro de 2011.

6. DAYTRIPPER - ANÁLISE DA NOVELA GRÁFICA

Sobre os autores

Os Gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá são dois dos quadrinistas brasileiros mais premiados na atualidade e já publicaram trabalhos nos EUA, Itália e Espanha. Foram dois dos primeiros brasileiros a ganharem o Prêmio Eisner de quadrinhos. O primeiro trabalho notável dos irmãos foi o fanzine independente no estilo *underground* chamado *10 pãezinhos*, que chegou a 40 números e rendeu muitos elogios aos dois. Já foram publicados 5 livros dos "10 pãezinhos": "*O Girassol e a Lua*" (2000, Via Lettera), "*Meu Coração, Não Sei Por Quê*" (2001, Via Lettera), "*CRÍTICA*" (2004, Devir), "*Mesa para Dois*" (2006, Devir) e "*FANZINE*" (2007, Devir).

Eles lançaram mais 3 revistas independentes no Brasil: "*ROCK'N'ROLL*" (2004), em parceria com Bruno D'Angelo e Kako; "*Um Dia, Uma Noite*" (2006) e "*5*" (2007), em conjunto com a americana Becky Cloonan, o grego Vasilis Lolos e o gaúcho Rafael Grampá. Esta última revista ganhou o Eisner Award 2008 de melhor antologia, junto com a HQ digital "*Sugarshock*", escrita por Joss Whedon. Em 2007, lançaram uma adaptação de "*O Alienista*", livro de Machado de Assis, agraciada com o Prêmio Jabuti de "Melhor livro didático e paradidático de ensino fundamental ou médio".

Pelo selo Vertigo da DC Comics, Moon e Bá desenharam "*BPRD: 1947*", escrita por Mike Mignola e Josh Dysart, fazem uma tira dominical na Folha de São Paulo, chamada "*Quase Nada*", uma página de Quadrinhos na revista mensal *Época São Paulo* e lançam, também, a HQ *Daytripper*, minissérie em 10 edições, colorida por Dave Stewart e desenhada e escrita pelos irmãos.

Daytripper - Contextualização

Publicada originalmente nos Estados Unidos entre fevereiro e novembro de 2010 pelo selo Vertigo, e no Brasil em 2011 em volume único, *Daytripper* conta o percurso de Brás pela vida até a velhice. A obra é uma das HQs brasileira de maior sucesso de crítica e vendas que já se viu no exterior, ganhou prêmios como *Eisner*, *Eagle* e *Harvey*, além de ter sido indicada ao *Shel Dorf Awards* e ficado duas semanas na lista de coletâneas em quadrinhos mais vendidas do *The New York Times*.

Não é por acaso que ela é objeto de estudo deste trabalho. Esta Graphic Novel pode ser analisada sobre vários pontos. Dois a ser destacados aqui são sua paradoxal linearidade e os elementos que mostram ser uma HQ Nacional (brasileira).

Narrativa

Dentre várias coisas, o modo como o enredo de *Daytripper* é contado é uma das que mais chamam atenção na obra, muito por conta da sua forma narrativa não tão convencional. A graphic novel, organizada em capítulos, desenvolve a história de Brás de Oliva Domingos de forma não linear: os títulos dos capítulos dizem respeito à idade do personagem no momento, sendo que, ao final dos oito primeiros, o personagem morre. O intrigante é que, passando ao próximo capítulo, o leitor se depara com Brás vivo, mostrando que o que morre é uma faceta de Brás, de sua personalidade, trazendo ao leitor novas informações que completam o que o personagem é, trilhando um novo rumo, tendo novas escolhas, novas descobertas. E assim se dão os demais capítulos, com exceção do nono ao chegar ao décimo, que são os últimos da HQ. Neste último, Brás rememora sua vida para que possa se encaminhar tranquilamente para o último rito de passagem: sua morte eminente.

Pode-se dizer então que essa idade do personagem em cada capítulo da novela gráfica é uma marcação de tempo inovadora, pois além de não ocorrer em sequência linear, está relacionada ao conteúdo da narrativa proposta pelos autores. No primeiro capítulo, por exemplo, o personagem Brás está com 32 anos, no capítulo dois, ele está com 21, no capítulo seguinte, com 28, depois com 41, os capítulos seguem com as idades de 11, 33, 38 e 47 anos. No penúltimo capítulo, Brás está sonhando, portanto, a história mostra vários momentos de sua vida retratados nos capítulos anteriores, ou seja, com idades diferentes. No último capítulo, ele está com 76 anos de idade.

Não é a toa também 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. Dito isto, a obra inova principalmente no conteúdo da história criada. Narrada em dez capítulos de forma não linear, cada um deles aborda um dos anseios vividos pelo personagem em uma fase de sua vida. A insatisfação com o trabalho de escritor de obituários para um jornal, o desejo e o peso de fazer sucesso como escritor de romances, o relacionamento complicado

com o pai, que é um escritor famoso, a paixão, a desilusão amorosa, o amor, o nascimento do filho, a morte do pai, a família, a amizade, ser um escritor famoso, acompanhar o crescimento do filho, essas são todas as aflições que o personagem principal Brás sofre durante a narrativa, características de um personagem com uma identidade pós-moderna e de fácil identificação por parte do público.

Daytripper traz diversas características de um trabalho autoral, a narrativa é pessoal e retrata a vida cotidiana de forma dramática. Situações do cotidiano, como a que o personagem Brás está passando no caixa de uma padaria, olha para traz e se apaixona por uma moça que está fazendo compras no mesmo local. Nesse tipo de história, o herói sai de cena para dar entrada a um personagem mais humano, com qualidades e defeitos. Isso provoca maior reflexão por parte dos leitores a respeito do que é narrado, pois está mais próximo do dia a dia das pessoas.

Elementos brasileiros da HQ

Apesar de ser lançada no exterior, não há como negar que *Daytripper* é uma HQ brasileira. Em todos os capítulos há elementos que evidenciam a brasilidade. Pode-se dizer que algo é nacional quando, de alguma maneira, possui em sua estrutura elementos que identificam a nação correspondente. Está ligado a uma série de fatores como hábitos, língua, valores de uma nação (BRAGA, 2013).

Na HQ dos gêmeos, já no primeiro capítulo somos apresentados ao regionalismo de São Paulo. Nos desenhos, vemos prédios, esquinas que um morador da região facilmente poderia identificar. Ao fim do capítulo, vemos um dos cartões postais da cidade: Teatro Municipal de São Paulo (Figura 1). Já no roteiro, somos apresentados a um personagem chamado Joca, que além de ter o palavreado mais típico da região de São Paulo, ainda está vestido com a camisa do time de futebol mais popular do estado, o que diz muito, pois somos um país conhecido no mundo todo pela prática deste esporte.

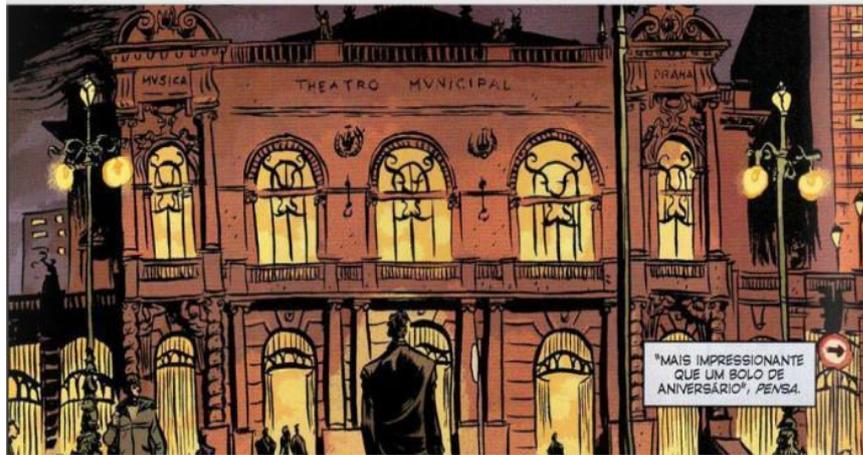


Figura 1 – *Daytripper*, n.1, p.28.

O segundo capítulo aborda a questão da religiosidade. Mostra o protagonista em Salvador, Bahia, participando da tradicional festa de Iemanjá, uma das maiores festas religiosas do país. Na HQ, são mostrados os presentes dados a Iemanjá, um pouco de sua história, além da retratação da praia de Rio Vermelho.

Outro capítulo que vale a pena destacar nesse contexto é o quinto, principalmente por mostrar a tradição de visitar familiares no interior, não em uma casa comum, mas sim num sítio. A ambientação apresenta até mesmo o almoço típico de um brasileiro, contendo o arroz e feijão, além de mostrar também um pouco da criação dos animais, dando ênfase à galinha d'angola, que apesar de ter vindo da África, é bastante associada a nossa cultura. Galinhas criadas em sítios e fazendas, aqui, são conhecidas como galinha de capoeira, algo muito comum, principalmente nos interiores.

A indicação do tempo por meio de acontecimentos históricos pode-se dizer que também soma como um fator interessante de narrativa, já que também pode causar mais aproximação com o leitor. Na maioria das vezes, o reconhecimento de acontecimentos históricos não é fundamental para o entendimento de uma narrativa, mas pode enriquecer a leitura e levar o leitor a uma experiência com maior profundidade da mesma.

Nesse caso, o personagem presencia um dos piores acidentes aéreos do Brasil (Figura 2). No dia 17 de julho de 2007, um Airbus da TAM Linhas Aéreas não conseguiu frear durante o pouso no aeroporto de Congonhas, atravessou a pista e bateu em um depósito da própria empresa. Reconhecer esse acidente em uma história de ficção é o mesmo que situar aquele momento da história à data do acidente, mesmo que essa data não seja mencionada na história.



Figura 2 – *Daytripper*, n.6, p.8.

Outro ponto de destaque na obra nesse sentido é a inspiração para a composição de Brás. O personagem é o elemento responsável por conduzir a narrativa. *Daytripper* inova, por exemplo, não apenas por colocá-lo na responsabilidade de conduzi-la, mas sim de sustenta-la. O personagem principal é Brás de Oliva Domingos, nome que carrega fortes semelhanças e referências relacionadas com a cultura brasileira.

A primeira semelhança é com o nome do país de nacionalidade do personagem e local onde a história se desenvolve, o Brasil; outra característica marcante é o fato de Brás de Oliva Domingos ser escritor de obituários para um jornal. Impossível não relacionar esse fato com o personagem Brás Cubas de Machado de Assis, no clássico da literatura brasileira *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, em que o personagem principal está morto e narra sua própria biografia, ou seja, há semelhança no nome dos personagens e no fato de ambos escreverem sobre a morte.

Desenhos e cores

Segundo os conceitos de Jason Dittmer (2010) e Fredric Jameson (1985), aplicados à novela gráfica *Daytripper*, uma página, que é composta por vários quadros; uma edição, que é composta por várias páginas; e toda a história, composta por várias edições, devem ser vistas como um elemento único. No que diz respeito à estética, será considerada uma ou poucas páginas necessárias para narrar uma cena. Fábio Moon e Gabriel Bá utilizam poucas páginas e poucos

quadros em cada página para formar uma cena. Com uma média de sete quadros por página, os autores constroem cenas limpas e harmônicas.

Na composição dessas páginas, são utilizados em média um ou, no máximo, dois recursos descritos por Will Eisner (2010): ausência de requadro, requadro sangrado ou metaquadrinho por página.

A ausência de requadro é quando a imagem não é delimitada pela borda (Figura 3), o que cria uma sensação de infinito e destaca o objeto representado.

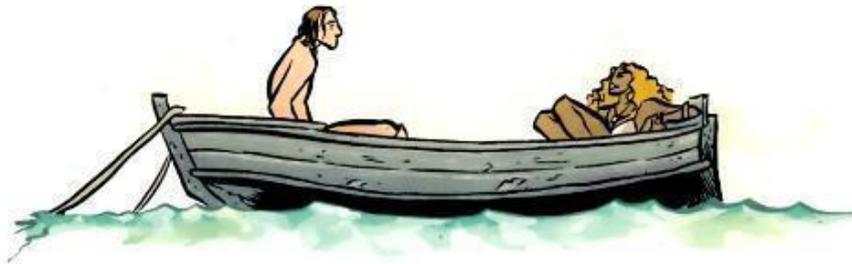


Figura 3 – Daytripper, n.2, p.8.

Já o requadro sangrado é quando a imagem começa e/ou termina na extremidade da página, ou seja, o tamanho do requadro é determinado pelo tamanho da página (Figura 4). Esse recurso cria a sensação de amplitude do cenário representado, pois a continuidade da imagem é sugerida pelo limite da página, e não do requadro.



Figura 4 – *Daytripper*, n.4, p.1.

Metaquadrinho, por sua vez, é quando uma página inteira faz a função de requadro (Figura 5). Na maioria das vezes, esse requadro apresenta a visão geral de uma cena e é composto por outros requadros menores em seu interior que detalham uma ação que acontece naquele espaço.

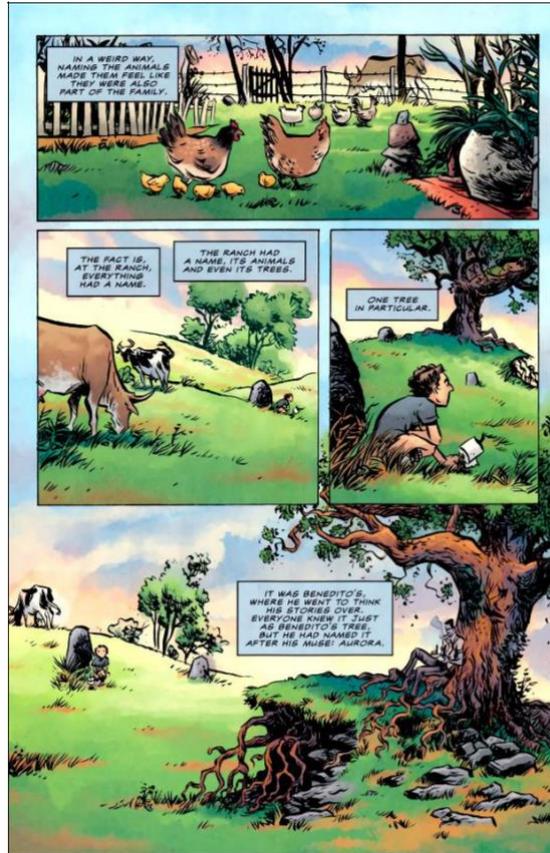


Figura 5 – *Daytripper*, n.5, p.8.

De forma inovadora, Fábio e Gabriel mesclam características de ausência de requadro, requadro sangrado e metaquadrinho ao comporem algumas páginas da *Daytripper*. O foco principal de uma cena, por exemplo, é dividido em dois requadros sangrados, a parte inferior da imagem é posicionada no topo da página e a parte superior em sua base. O topo ou a base do requadro sangrado, quando voltados para o centro da página, não possuem linhas de demarcação do requadro, ligando-os aos requadros posicionados ao centro da página. Partes deles sobrepõem os sangrados para enfatizar a função de metaquadrinho, pois os que ficam ao centro detalham a ação representada na imagem de maior destaque, o que nesse caso é um detalhe da cena, e não uma visão geral (Figura 6).



Figura 6 – *Daytripper*, n.5, p.11.

Outro elemento estético inovador em *Daytripper* é a composição da primeira página de cada capítulo. A novela não possui uma página de destaque que difere das demais, elas podem ser compostas apenas por simples requadros, pela ausência de um requadro, por um metaquadrinho ou por um requadro sangrado (Figura 7).

Um elemento característico de cada capítulo é o texto do título, que contém sempre um número que indica a idade do personagem Brás, e o número do capítulo. Essas informações nem sempre aparecem na primeira página do capítulo (Figura 8), podem aparecer na segunda, na terceira, quarta, quinta ou, até mesmo, na última página, como é no caso do nono capítulo, cujo título é o único que não indica a idade do personagem e é denominado “Sonho”.



Figura 7 – *Daytripper*, n.1, p.1.



Figura 8 – *Daytripper*, n.7, p.1.

Segundo o conceito de *art comics* de Douglas Wolk (2008), os elementos estéticos de uma narrativa gráfica sequencial carregam as expressões de sentimentos do autor, ou seja, tanto os desenhos quanto as cores, também fazem dos artistas autores de uma narrativa gráfica não escrita por eles. Em *Daytripper* as cores foram feitas pelo colorista Dave Stewart a convite de Fábio e Gabriel, que já haviam trabalhado com ele em outros projetos.

Dave Stewart é um dos autores dessa novela gráfica ao conseguir transmitir emoções mesclando cores planas em tons vibrantes e pastéis para que a representação se assemelhe à realidade (Figura 9). Em contraponto, em algumas páginas foram utilizadas cores mais expressivas, o que atribui uma característica inovadora a essa arte para expressar o sentimento que o artista deseja, livre do compromisso de representar a realidade dos leitores (Figura 10).



Figura 9 – *Daytripper*, n.8, p.7.

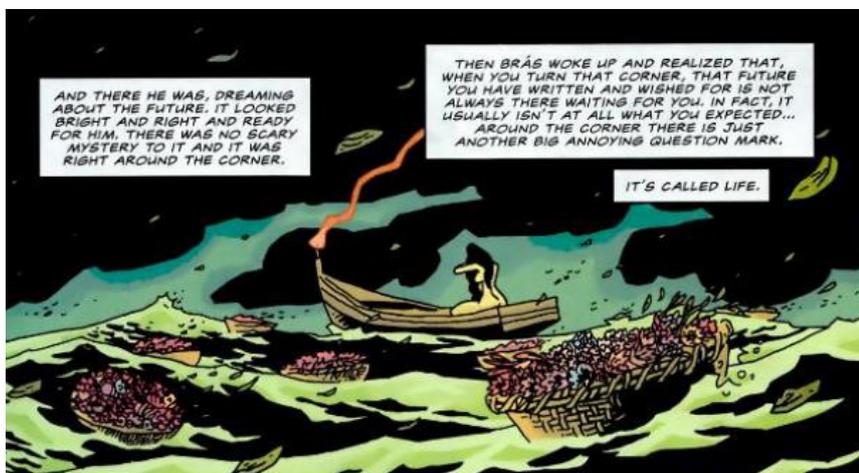


Figura 10 – *Daytripper*, n.2, p.1.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Daytripper, dos autores Fábio Moon e Gabriel Bá, é uma história independente, produzida por uma das maiores editoras de história em quadrinhos do mundo, a DC Comics, através de seu selo Vertigo. Nela, os quadrinistas materializam a cultura de onde vivem por meio de uma narrativa contemporânea, inovadora, e que, de forma incomum, consegue alcançar diversos lugares do mundo. Apesar de ser uma produção comercial, configura, também, um produto independente, pois é uma publicação que comporta tanto inovações quanto modelos clássicos das linguagens estéticas e narrativas.

Como vimos neste trabalho, a novela gráfica em questão apresenta muitas inovações no âmbito da estética e, principalmente, no da narração. Neste último ponto, elas estão presentes na passagem do tempo de um capítulo para o outro, que acontece de forma não linear, no intuito de valorizar os anseios vividos pelo personagem Brás, principal foco da narrativa.

Assim como a narrativa da obra, Brás também acaba por ter papel significativo no que tange às características inovadoras levantadas pela HQ. O personagem, que se apresenta, no decorrer das páginas, como multifacetado, não apenas conduz a história, como também carrega em sua construção todo o conteúdo narrativo.

Outras inovações, como foi possível perceber durante esta análise, ficam por conta do conteúdo da narrativa. Este faz com que as esferas do realismo e da ficção se cruzem, trazendo uma abordagem incomum e uma outra perspectiva para os dilemas da vida e da morte. Brás, a todo o momento, busca uma mudança para a sua própria vida, mas, antes que isso se concretize, ele precisa morrer (literal e figurativamente) para prosseguir na sua caminhada.

Ainda neste quesito, os elementos nacionais presentes na novela gráfica evidenciam sua hibridização cultural, fator que também se soma ao contexto inovador da obra. Mesmo sendo lançada lá fora, pode-se dizer que *Daytripper* é uma HQ que retrata muito da brasilidade, seja devido às regiões vistas nas imagens, aos costumes típicos, aos acontecimentos famosos que servem como inspiração para novas histórias e até por ter ligação com *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, obra de Machado de Assis, um dos livros mais conhecidos do Brasil.

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

Já do ponto de vista estético, as inovações são compostas pela utilização do requadro de destaque em cada cena, que em muitos casos mescla as características da amplitude do cenário por meio do requadro sangrado, com a ausência da linha desta técnica, somada à sobreposição de quadros menores que conduzem uma ação, da mesma forma que o metaquadrinho.

Outra inovação estética trazida pelos irmãos é a descrição e simplicidade na criação da primeira página, que não recebe destaque em relação às demais, como geralmente é comum nas obras do gênero. Nela, há apenas a identificação discreta do capítulo e do título, que não acontece necessariamente na primeira página, essas informações podem estar na segunda, terceira, quarta, quinta, ou até mesmo na última página do capítulo.

As cores também são um ponto significativo na HQ. O colorista Dave Stewart, outro nome que contribuiu para a expressividade de *Daytripper*, foi escolhido pelos autores por sua capacidade de se adaptar ao estilo de cada artista e, assim, compor uma arte uniforme e, ao mesmo tempo, variada. As inovações de Dave nesta publicação estão presentes nas poucas páginas em que pôde utilizar coloração mais expressiva e nas constantes aplicações de foco por meio da utilização de cores quentes contrapostas às frias e neutras.

Neste estudo, portanto, pôde-se ver que *Daytripper* é um trabalho que possibilita a exploração de vários caminhos, não se encerrando, de forma alguma, nestas páginas. No que tange seu caráter de meio de comunicação de massa, há a necessidade, por exemplo, da análise crítica em relação ao produto cultural com caráter de mercadoria que repercute no ciclo de adaptações envolvendo o meio, o objeto e o receptor. Permeia na crítica o pensamento de que o público passa a ser visto como um objeto a ser atingido pela indústria cultural, podendo ser analisado, também, do ponto de vista da obra, que depende da aprovação do público para ser continuada.

É de suma importância, que se aborde, também, de maneira aprofundada em outros estudos, mais pontos sobre a vida e a morte, temas que estão presentes em toda a narrativa.

Além de trazer a não linearidade, *Daytripper* faz questionamentos sobre a existência, sobre a falta de realizações que a preenchem e que dão sentido ao viver. A obra dos irmãos tem um protagonista que deseja escrever sobre a vida, mas praticamente só escreve sobre a morte. Morte que sempre chega. Chega para crianças, que nem tiveram tempo de sonhar. Para adolescentes, que ainda tinham diversos planos pela frente. Para adultos, em sua idade mais produtiva. Para idosos, que acumularam sabedoria por toda a vida e agora não terão tempo para fazer uso dela. *Daytripper* evidencia que, não importa como vamos morrer, mas sim, como vamos viver.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado de. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. Obra Completa, Machado de Assis. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.

BORGES-TEIXEIRA; Correa, W. . Watchmen e o discurso distópico do "bem maior". **Fênix (UFU. Online)**, v. 1, p. 6, 2009.

BRAGA JR, Amaro Xavier. **Desvendando o Mangá Nacional**: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos. Edufal: Maceió, 2011.

CIRNE, M. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Ed. Europa: FUNARTE, 1990.

CIRNE, Moacy; MOYA, Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio; AIZEN, Naumin - **Literatura em Quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2002.

DANNER, Alexander e WITHROW, Steve. **Diseño de personajes para novela gráfica**. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili, 2009. Disponível em:<
<http://www.collectorsroom.com.br/2017/06/mas-afinal-o-que-e-uma-graphic-novel.html>>. Acesso em:18/11/2018.

DUTRA, A. A. C. . **Quadrinhos de não-ficção**. In: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação? INTERCOM, 2003, Belo Horizonte. Mídia, Ética e Sociedade, 2003.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2008b. 390p.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. Tradução de Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 176 p.

GARCIA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Televisão: a vida pelo vídeo**. São Paulo: Moderna, 1988

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2005. 218p.

MELO, Havane Maria Bezerra de. **Romance gráfico brasileiro: a construção de um gênero quadro a quadro**. 2015. 236 f., il. Dissertação (Mestrado em Comunicação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

Disponível em:<
http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB_a5872da7504152aeb89b813ce5718f55>.

Acesso em: 16 nov. 2018

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Anna Blume, 2002.

WOLK, Douglas. **Reading comics: how graphic novels work and what they mean**. New York: Da Capo Press, 2008. Disponível em:<
<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/28708>>. Acesso em 08 ago. 2019.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

BRAGA JUNIOR, A. X. (2013). O que é nacional nos quadrinhos brasileiros?. *Revista Espaço Acadêmico*, 12(142), 27-34. Recuperado de <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/19774/>>.

Acesso em: 22 jan.2020

LEITE, Osmar. Fábio Moon e Gabriel Bá. **BLOG MANIA DE GIBI**, Rio de Janeiro, 31 jul. 2011. Disponível em: <<http://blogmaniadegibi.com/2011/07/fabio-moon-e-gabriel-ba/>>. Acesso em: 20 dez. 2018.

MAGNUN, Beto. Túnel do tempo: Vamos falar sobre graphic Novels. **QUADRO A QUADRO**, Portugal, Disponível em:< <http://quadro-a-quadro.blog.br/tunel-do-tempo-vamos-falar-sobre-graphic-novels/> >. Acesso em 02 out.2019.

MUTARELLI, Lucimar R. Lourenço mutarelli e a representação do herói. In: Revista *Agache*. São Paulo: ECA, v. 3, n. 1, 2001. Disponível em:<http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agache/ano3/numero1/agachev3n1_2.htm>. Acesso em: 30 nov. 2018.

PEREZ, Luana C. A. História da história em quadrinhos. **MUNDO EDUCAÇÃO**, Goiânia, S/D. Disponível em:<<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. A juventude urbana brasileira nas páginas da Chiclete com Banana (1985-1990). **Projeto História : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, [S.l.], v. 58, abr. 2017. ISSN 2176-2767. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/30326/22536>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

SMEE, Guilherme. Mas, afinal... o que é uma graphic novel?. **SPLASH PAGES**, Porto Alegre, 27 jun. 2017. Disponível

em:<<https://splashpages.wordpress.com/2017/06/27/mas-afinal-o-que-e-uma-graphic-novel/>>. Acesso em: 20 nov. 2018