

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
COGEAE - Curso de Especialização em Literatura

Nathalia Xavier Thomaz

OS CICLOS DE DAYTRIPPER:

morte e narrativa na graphic novel de Fábio Moon e Gabriel Bá.

São Paulo
2015

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Nathália Xavier Thomaz

OS CICLOS DE DAYTRIPPER:

morte e narrativa na graphic novel de Fábio Moon e Gabriel Bá.

Monografia apresentada como trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Literatura, da PUC-COGAE, sob a orientação da Profa. Dra. Geruza Zelnys de Almeida.

São Paulo

2015

AGRADECIMENTOS

Muitas foram as pessoas que ajudaram este trabalho a nascer. A começar pelos professores do curso de Especialização em Literatura que me ensinaram tanto nestes dois anos. Em especial, às professoras Maria Rosa e Cida, que foram as primeiras a ouvir minhas ideias para este projeto, cheias de brilho no olhar, e me ajudaram ativamente a dar forma a essas vontades iniciais. Também foi essencial a professora Geruza, que me orientou nesse longo caminho, e me ajudou a fazer dele um dos percursos mais gostosos por onde já passei.

Conheci pessoas maravilhosas durante o curso, tive almoços memoráveis que faziam as aulas de sábado ficarem leves e também quero aproveitar esta oportunidade para agradecer a estes amigos. Também não posso esquecer os amigos que eu já conhecia, e tiveram paciência para escutar conversas sem fim sobre quadrinhos nacionais, pegar filas para autógrafos de Fábio Moon e Gabriel Bá, ouvir negativas para diversos programas porque “tenho que escrever trabalho...”. Em especial o Raoni e a Andressa, meus amigos mais próximos e, por isso, os que mais se envolvem (e são envolvidos!) nas maluquices que eu invento.

Faltam palavras para agradecer ao Bruno, meu namorado e companheiro de todas as aventuras, até mesmo a de fazer pós-graduação (eu em Literatura, ele em Design Editorial). Foram muitos dias com cada um num canto da casa, se debatendo com o texto que tinha que escrever, tentando parir trabalhos de final de curso. E na hora do desespero, corríamos um para o outro, nem que fosse só para um pouco de colo.

Meus pais e minha irmã estão em tudo o que faço e consigo vê-los em cada uma das páginas deste trabalho também. Talvez por isso, *Daytripper* tenha conseguido me atingir em um nível tão profundo. Eu continuo vocês em mim e me vejo em vocês.

Todo o meu amor e gratidão para estas pessoas da minha vida. Vou sempre levar vocês comigo.

RESUMO

A *graphic novel* *Daytripper* conjuga vida, morte e narrativa ao acompanhar a existência de Brás, um escritor de obituários que experimenta a morte no final de cada capítulo para ressurgir no capítulo seguinte. Este trabalho se propõe a observar como Fábio Moon e Gabriel Bá, autores da HQ, levam o leitor a vivenciar um movimento cíclico, intrínseco à vida, e também ao processo da criação artística. A análise passará pelos processos característicos da arte sequencial, refletindo sobre as implicações da temática abordada no decorrer da história, bem como seu viés metalinguístico. Os estudos de Walter Benjamin sobre o narrador amparam este trabalho, em diálogo com autores como Sophie Van Der Linden, Scott McCloud e Will Eisner que ajudam a pensar sobre o suporte no qual a história é comunicada ao leitor. Interessa-nos investigar os recursos utilizados nessa construção que dinamizam os movimentos entre os quadrinhos e as lacunas que se abrem para a pulsação dos sentidos.

PALAVRAS-CHAVE: história em quadrinhos, HQ, literatura brasileira contemporânea, morte, narrativa, Fábio Moon e Gabriel Bá.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. A ARTE SEQUENCIAL E SEUS RECURSOS	10
1.1 O que são os quadrinhos	10
1.2 Recursos de expressão	13
1.3 Quadrinhos no Brasil	16
1.4 Fábio Moon e Gabriel Bá	19
2. A MORTE EM DAYTRIPPER	
SOB O PRISMA DE WALTER BENJAMIN	25
3. ELEMENTOS NARRATIVOS	
EM DAYTRIPPER	33
3.1 Movimento e sobreposição	35
a) Ciclos	35
b) Repetição e diferença	39
c) Alternância e sobreposição	45
3.2 Para além da morte	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
BIBLIOGRAFIA	75



GABRIEL
BA'

INTRODUÇÃO

Daytripper (2011) conta a história de Brás, um redator de obituários que quer ser escritor de livros, como o pai. São várias histórias da vida do personagem e cada uma termina com a morte do protagonista narrada por um obituário, que parece ter sido escrito pelo próprio Brás. Passamos pelo nascimento milagroso do personagem, o primeiro beijo, o primeiro filho. A morte, que causa estranheza na primeira história, se torna parte do movimento da narrativa, algo a que o leitor se acostuma e passa a acompanhar como parte do ciclo de vida do protagonista, embora sempre se surpreenda quando acontece. A história é povoada por uma série de referências nacionais e se passa entre São Paulo, Rio de Janeiro e Salvador.

A HQ ganhou os prêmios Eisner (2011), Eagle (2011), Utopiales (2012) e Harvey (2011). Apesar do sucesso com a crítica estrangeira, só foi publicada no Brasil após a aclamação internacional. Os quadrinhos têm grande potencial comunicativo por apresentar uma união singular entre as linguagens verbal e não verbal. Utilizam recursos expressivos das artes gráficas, do cinema e da literatura para criar suas próprias ferramentas de expressão, colocando-se em um lugar intermediário entre as artes.

O interesse do mercado brasileiro por HQs é recente. Pouca atenção era dada a esse tipo de arte. Na Academia, também faltam estudos sobre a forma de arte narrativa dos quadrinhos. Na era da hipermídia em que vivemos, as linguagens se tornam cada vez mais híbridas. As fronteiras entre as artes se tornam tênues e o diálogo entre elas resulta em obras únicas, dotadas de uma linguagem complexa. Apesar de contar com um número considerável de *graphic novels* publicadas, a crítica brasileira olha com pouca atenção para a produção nacional. De conteúdo altamente poético, os autores dessas obras transitam entre suportes (livros e hqs) e acabam por, muitas vezes, publicar seus trabalhos primeiramente no exterior, como aconteceu com os autores de *Daytripper* - Fábio Moon e Gabriel Bá - que tiveram um início de carreira bem experimental, com fanzines e histórias autobiográficas, marcas de seus trabalhos até hoje.

Dada a qualidade das produções, consideramos fundamental lançar um olhar mais específico sobre esse tipo de arte. No caso de *Daytripper* e dos demais trabalhos de Moon e Bá, cabe também uma reflexão sobre o fazer artístico, sempre presente nas obras desses dois irmãos. Neste trabalho, buscamos estudar o vínculo entre narrativa e morte em *Daytripper*. Para isso, a pesquisa procurou reconhecer as estratégias da narrativa visual e textual na construção de um ciclo entre a vida e a morte. Como os recursos da arte sequencial são usados pelos autores para conduzir o leitor por este percurso cíclico? Levando em consideração o questionamento presente em todas as obras dos irmãos, de que forma esse ciclo de mortes poderia estar ligado ao fazer artístico?

Por se tratar de uma pesquisa acadêmica, buscamos respeitar as regras da ABNT em todo o texto. Entretanto, como esta pesquisa tem como tema uma *graphic novel*, buscamos trabalhar com uma diagramação que dialogue com a linguagem dos quadrinhos e possibilite uma leitura confortável. Também consideramos importante valorizar as imagens que serão apresentadas durante os capítulos - principalmente no capítulo 3, onde se concentra boa parte da análise e há uma relação estreita entre o que é apresentado na página e o que é explicado no texto.

Para iniciar as reflexões sobre as questões que levantamos, o primeiro capítulo deste trabalho apresenta um panorama específico sobre a arte sequencial. O objetivo dessa primeira parte é pensar o que são os quadrinhos, como este mercado nasceu e cresceu e quais são os recursos de expressão que utilizam. Nesse sentido, os escritos de Eisner (2010) e McCloud (2005) são significativos para traçar um panorama não apenas histórico, mas, sobretudo das técnicas mais utilizadas nos quadrinhos. Também é importante para este trabalho compreender como esta mídia se desenvolveu em solo brasileiro e quais as características próprias do material que produzimos aqui. Finalmente, este primeiro capítulo também apresenta um pouco da história de Fábio Moon e Gabriel Bá como quadrinistas, discute o tom que os gêmeos estabelecem em seus trabalhos para que seja possível olhar *Daytripper* (2011) com mais intimidade.

No segundo capítulo, traremos as reflexões de Walter Benjamin sobre a morte da/na narrativa e o fazer artístico e suas implicações na discussão que pretendemos desenvolver. Neste momento, buscamos pensar como o narrador de *Daytripper* (2011) pode se relacionar com o narrador descrito por Benjamin (2012), quais paralelos podem ser traçados entre a visão do teórico e a história contada nas páginas do quadrinho de Moon e Bá e de que forma o suporte dos quadrinhos contribui para o desenvolvimento desta relação.

Por último, o terceiro capítulo pretende estudar de forma mais específica os recursos que criam na obra o jogo entre a vida e a morte, em que momentos o ciclo fica mais visível e que recursos são utilizados para que isto aconteça. Este capítulo discute como os autores conduzem os leitores por caminhos que levam ao questionamento da polarização da vida e da morte, a importância da alternância e da sobreposição para que a história seja contada e o papel da repetição na construção da narrativa.

Estes três olhares em *Daytripper* ajudam a buscar uma resposta para as perguntas que levaram ao início da pesquisa e nos leva diretamente a perceber que a história de Brás só poderia ser contada com a delicadeza notável que o constitui tendo os quadrinhos como suporte. O hibridismo da mídia foi essencial para que os autores conseguissem criar movimentos cíclicos por meio da imagem recorrente de vida e morte, mostrando como estes dois extremos são, na verdade, complementares e fazem parte da história humana. O fazer artístico tem muito deste eterno retorno, do inacabado, do contado e recontado e, ainda que não aborde diretamente esse tema em *Daytripper*, ele se faz presente em todas as histórias.



1. A ARTE SEQUENCIAL E SEUS RECURSOS

1.1 O QUE SÃO OS QUADRINHOS

A interação entre a linguagem verbal e a não-verbal é antiga, precedendo até mesmo a existência dos livros impressos. Segundo Ângela Lago (2008), já acontecia em manuscritos e tapeçarias, que ajudavam a expressar o texto verbal de forma acessível para os que não sabiam ler. O diálogo entre as artes sempre existiu na cultura, em maior ou menor escala.

O diálogo entre as formas de expressão artística tem sido uma das mais importantes modalidades de comunicação inventadas pelos homens para elaborar as mais variadas narrativas, produzindo abstrações e sentidos dos mais diversos, demonstrando que, ao longo dos tempos, as obras não só estão em constante interação entre si, mas também com o mundo que as cerca, trazendo a tona influências intra e extra textuais. (OLIVEIRA, 2008, p.9)

Scott McCloud (2005) define as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequencia deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no expectador” (2005, p.20). Como no cinema, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas sequenciais. Enquanto no cinema, as imagens são sobrepostas em uma velocidade que emula o movimento real, no meio impresso as imagens apenas simulam o movimento. Will Eisner (2010) deixa claro que a diferença não diminui em nada o potencial artístico das histórias em quadrinhos, pois “tal desafio, no entanto, não é uma desvantagem. Na verdade, ele proporciona aos quadrinhos a singular possibilidade de permitir a leitura de várias imagens ao mesmo tempo, ou a partir de pontos de vista diferentes, algo impossível de reproduzir no cinema.” (2010, p.20).

Para Eisner (2010), ler HQs é um ato de percepção estética e esforço intelectual, pois o leitor precisa ativar habilidades interpretativas visuais e verbais, as referências artísticas (como por exemplo, perspectiva e simetria) e literárias (como sintaxe e enredo) se sobrepõem mutuamente.

Representantes da cultura pop moderna, as histórias em quadrinhos têm, em sua essência, o hibridismo característico da época que vivemos. Estabelecem diálogos diretos com o cinema, a literatura e as artes plásticas. Will Eisner (2010) se refere a elas como dotadas de uma “linguagem imagem-texto”, uma mistura de linguagens que dá origem a outra, que tem seus próprios recursos e características.

Apesar da recente valorização, as histórias em quadrinhos como conhecemos existem desde o fim do século XIX e foram um dos primeiros meios de comunicação de massa a

se globalizar, antes mesmo do cinema (OLIVEIRA, 2008, p. 28). São indicadas como as primeiras HQs como conhecemos foram feitas na Europa e eram novelas e histórias ilustradas por Rodolphe Topffer (1799-1846). O texto curto vinha acompanhado por imagens e separado delas por um traço vertical. Os quadrinhos *Max und Moritz* do alemão Wilhelm Bush também são apontados como precursores do formato que conhecemos, assim como as histórias da *Famille Fenuillard*, publicadas em 1889 pelo francês George Colomb.



Fig. 1. História ilustrada por Rodolphe Topffer

Apesar da origem europeia, a popularização das histórias em quadrinhos aconteceu nos Estados Unidos, nas tiras diárias e páginas dominicais que faziam parte do cotidiano americano nos jornais. O principal objetivo destes quadrinhos era o humor. *Yellow Kid*, criado em 1895 por Richard Felton Outcault é um bom exemplo e é considerada por muitos como a primeira história em quadrinhos continuada. Oliveira (2008) também destaca a importância dos *Syndicates* para a massificação das histórias em quadrinhos.

Criados a partir da primeira década do século 20 pelos jornais, para contratar e vender o trabalho dos desenhistas, os *Syndicates* se configuram como grandes distribuidores de quadrinhos nos Estados Unidos e no mundo. A ampla distribuição, entretanto, acabou por contribuir para o aparecimento dos “modelos” de histórias, estabelecendo padrões que deveriam ser seguidos para que os quadrinhos pudessem ser publicados em todos os jornais. Temas como a família americana e a sociedade de consumo tornam-se uma constante nas HQs a partir de então. (OLIVEIRA, 2008, p. 30).

Syndicates são empresas distribuidoras de conteúdo para jornais e revistas e contribuíram diretamente para a popularização dos quadrinhos por incluir nestas negociações tiras e cartuns.



Fig 2. Amostra do quadrinho Yellow Kid

Com o passar do tempo, os quadrinhos começaram a apresentar um conteúdo mais denso, além do humor dos primeiros anos, antes entendido como exclusivo da literatura, teatro ou cinema. Os quadrinhos passaram a abraçar temas sociais, autobiográficos, históricos, humanos etc. Eisner (2008, p. 8) destaca a importância do período de 1965 a 1990 para o amadurecimento do meio, onde surgiu um movimento underground que originou um mercado de distribuição direta. Os fanzines entraram em cena, feitos por artistas que se interessavam pelos quadrinhos, mas não conseguiam fazer seus trabalhos chegarem às grandes editoras. Esse tipo de produção, porém, tem diferenças essenciais em relação aos trabalhos publicados em editoras, pois

Como precisa vender para se sustentar, a revista profissional tenta oferecer aquilo que uma parcela do público leitor quer, ou seja, a revista profissional é feita em função do leitor. O fanzine, ao contrário, é a forma de expressão do editor, ou grupo de editores. O que define a pauta do Fanzine é aquilo que seu editor deseja compartilhar com seus leitores. O Fanzine é caracterizado pela independência do editor (GUIMARÃES, 2005, p. 12 in TOMÉ, p. 65)

Apesar de ter dificuldades maiores para comercializar e divulgar a obra, o fanzine tem uma liberdade criativa ímpar. A produção é barata e efêmera, direcionada a um público bem específico. Os quadrinhos dos fanzines tendem a ser mais experimentais, uma opção interessante para os artistas que buscam apresentar seus trabalhos mais autorais, possibilitando até mesmo uma comunicação mais próxima e direta com o público leitor. Muitas das inovações criadas a partir do experimentalismo dos fanzines tiveram reflexões nos

quadrinhos *mainstream* e ficou claro que existe um público específico para a arte narrativa dos quadrinhos, que busca suas leituras em lojas especializadas.

Com maiores alternativas para a distribuição, as editoras *mainstream* passaram a se interessar mais por publicar quadrinhos em grande escala e, com o tempo e focar no público específico que buscava novidades nestas lojas especializadas. Ainda hoje, estas editoras tentam conciliar o autoral e experimental com os padrões comerciais de produção e distribuição.

Com o surgimento das *graphic novels* que abordam “temas adultos”, a idade média dos leitores aumentou e um grupo mais sofisticado de artista passou a se utilizar desta mídia para se expressar. Segundo Will Eisner (2010, p. 149):

O futuro das *graphic novels* depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com 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. O estilo, a apresentação - apesar da falta de espaço e do suporte tecnológico de reprodução limitado -, os balões e os quadrinhos ainda são as principais ferramentas do artista sequencial. (EISNER, 2010, p. 149)

Eisner comenta que por possibilitarem uma leitura rápida e fácil compreensão - já que o texto vem acompanhado de imagens que ajudam a interpretar o significado do texto - as narrativas gráficas são frequentemente entendidas como uma literatura “fraca”, que exige pouco de seu público. As *graphic novels* colocam em xeque esse tipo de interpretação, abordando temas complexos e transformando as imagens que acompanham o texto em muito mais do que simples ilustrações da narrativa escrita. São histórias complexas com contornos bem delimitados e adultos, que exigem do leitor muito mais do que simples associação entre palavra e imagem.

1.2 RECURSOS DE EXPRESSÃO

Enquanto linguagem independente, as histórias em quadrinhos têm seus próprios recursos de expressão. Por ser uma arte que dialoga com outras, os recursos também têm características fronteiriças: alguns são do cinema, outros da literatura, outros das artes plásticas e outros específicos para os quadrinhos. Tentaremos discutir aqui alguns dos recursos que consideramos básicos para uma leitura profunda de uma narrativa gráfica, conscientes de que não é possível abordar todos.

O primeiro recurso a ser destacado é a página do quadrinho. Segundo Jason Dittmer (2010, apud TOMÉ, 2012, p. 38-39), a geografia da página de uma história em quadrinhos permite múltiplas personalidades narrativas que podem acontecer simultaneamente. Para isso, o leitor é fundamental para o desenvolvimento da história, pois é ele e o movimento de

seus olhos que define como a história irá se desenrolar. O quadrinista pode estruturar a página como considerar conveniente para a história para tentar “direcionar” de alguma forma a leitura. O tamanho da página, a forma como ela se estrutura e como os quadros se dividem influenciam diretamente a percepção da história. O formato mais convencional é o 17 x 26 cm, mas alguns artistas fogem a esse padrão. Um exemplo interessante pode ser encontrado em V.I.S.H.N.U., de Eric Archer, Ronaldo Bressane e Fabio Cobiaco, que apresenta um formato maior e quadrado (29 x 29 cm), sem margens, para dar mais espaço aos quadros, já que as ilustrações não apresentam fortes contornos e pedem um espaço maior para a leitura.



Fig. 3. Página da HQ “V.I.S.H.N.U.”

Ao falar sobre a relação texto e imagem nas histórias e quadrinhos, Scott McCloud (2005) aponta sete tipos de combinações, ligadas diretamente ao conceito de dizer ou mostrar. As primeiras que destacamos aqui são as combinações *específicas de palavras*, onde as imagens ilustram as palavras, mas não acrescentam muito ao texto. Existem também as *específicas de imagem*, onde o foco é a sequência visual e o texto tem uma função parecida com a de uma trilha sonora, com uma importância menor em relação à ilustração. Nas sequências *duo-específicas*, o texto e as imagens trabalham juntos e transmitem a mesma ideia. As *combinações aditivas* apresentam um texto que amplia ou elabora sobre a imagem, enquanto nas *combinações paralelas* não há interseção entre o texto verbal e o visual. Outra combinação é a *montagem*, onde os textos são partes integrantes das imagens e, por último, a *interdependência*, a combinação mais comum nas histórias em quadrinhos. Nela, as palavras e as imagens só fazem sentido juntas, pois se completam e representam uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha.

Além da imagem e do texto, outro recurso é essencial nos quadrinhos: o silêncio, aquilo que não se diz, que aparece nos intervalos entre as páginas e entre os quadros (sarjetas). É

onde a imaginação do leitor precisa extrair sentido para que os fragmentos de tempo e espaço representados pelos quadros se transformem em uma realidade única. “Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá.” (MCCLLOUD, 2005, p. 67). Ele desenvolveu classificações específicas para estas transições entre os quadros. São elas:

- Ação-para ação - utilizada com frequência para expressar uma ação que está acontecendo de um mesmo objeto no mesmo espaço. A ação acontece efetivamente entre os dois quadros.
- Cena-para-cena - também muito comum, faz a transição entre tempo e espaço de forma eficaz e direta.
- Momento-para-momento - Há pouca diferença entre o primeiro e o segundo quadro, representam o mesmo objeto pouquíssimo tempo depois.
- Tema-para-tema - mostra diferentes imagens de um mesmo ambiente ou ideia.
- Aspecto-para-aspecto - nenhuma ação se desenrola, nada acontece, revela vários aspectos de um mesmo objeto
- *Non-sequitur* - busca resultados experimentais e não tem um vínculo lógico com a narrativa ou com os eventos que se desenrolam na história.

Will Eisner (2010) confere uma importância especial para a primeira página do quadrinho. Além da função decorativa, por o primeiro vislumbre do leitor para a história que seguirá, a página inicial tem a missão de prender a atenção do leitor e prepará-lo para o que será contado, estabelecendo o tom e o clima da narrativa.

A tipografia escolhida, os balões usados, e as cores e traços apresentados em cada quadro também são recursos importantes que, segundo Will Eisner (2010), são a forma mais expressiva de inserir palavras, muitas vezes representando a personalidade dos personagens ou a atmosfera da cena.

Marcelo Bulhões (2009, apud TOMÉ, 2012, p.39) propõe quatro categorias narrativas a serem observadas nas histórias em quadrinhos. São elas: espaço, tempo, focalização e personagem. A primeira relaciona-se ao ambiente em que a história se desenrola. Ele tem o poder de ilustrar contextos sociais e históricos e delinear muitas das características existenciais dos personagens, definindo boa parte da atmosfera da narrativa.

A categoria tempo se relaciona diretamente com o espaço e define a variação temporal e o ritmo da narrativa. A história pode transcorrer em um tempo mais parecido com o que vivemos ou passar por grandes saltos temporais, mas a área da página é sempre a mesma. O espaço ajuda a delimitar a passagem de tempo por meio de mudanças no ambiente.

Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente pois, nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa. O problema é que não há norma de conversão. Os poucos centímetros que nos transportam de segundo pra segundo numa sequência podem nos levar por centenas de milhões de anos em outra. (McCLOUD, 2005, p.100)

Eisner (2010) esclarece que a passagem de tempo também pode ser marcada pela quantidade e tamanho de imagens na página e pela sarjeta - distância existente entre uma imagem e outra, a lacuna que deve ser preenchida pela imaginação do leitor - que pode ser maior ou menor dependendo do ritmo que o artista quer definir.

A focalização, terceira categoria narrativa proposta por Bulhões (2009) é na verdade o foco narrativo, o papel do narrador que revela o mundo ficcional criado dentro da narrativa. São três tipos: externa, interna e onisciente. Na externa, vemos apenas a representação de características evidentes do ambiente, ações ou personagens e o leitor só observa a superfície dos elementos da cena. Na focalização interna, existe um personagem principal ou secundário de onde parte a narração, oferecendo um ponto de vista único de perspectiva limitada pela consciência do personagem. Na focalização onisciente, “As informações narrativas são transmitidas por uma espécie de visão voraz e penetrante, que tudo transpassa, que não deixa passar detalhe algum, nem mesmo os pensamentos mais ocultos ou inconfessáveis dos personagens” (BULHÕES, 2009, *apud* TOMÉ, 2012, p. 42).

Última categoria narrativa descrita por Bulhões (2009), o personagem é o centro de toda a narrativa que se desenvolverá, a peça que articulará todos os elementos narrativos. Além desse papel fundamental, ele é essencial para que o leitor se identifique com a história e se deixe envolver por ela.

1.3 QUADRINHOS NO BRASIL

A arte sequencial, por si só, trata-se de uma colagem de elementos e recursos de outras mídias. Sua característica básica é ser hipermediática, não só pela linguagem, mas pela quantidade imensa de referências com que consegue estabelecer diálogos. Sendo assim, uma cultura híbrida como a brasileira pode ser muito bem retratada pelas páginas dos quadrinhos. A possibilidade de sobrepor referências - que não sejam necessariamente territoriais, mas que consigam estabelecer uma conversa com a cultura nacional apesar disso - e fazer colagens com elementos culturais, misturar o tradicional e o moderno, o visual e o literário, deixam a arte sequencial na fronteira entre o culto e o popular.

Ao pensarmos sobre o desenvolvimento das histórias em quadrinhos em território nacional não podemos deixar de lado o fato de que, desde o início, os quadrinhos brasileiros sofreram com a competição com a produção estrangeira, especialmente a norte-americana, que até hoje domina o mercado (OLIVEIRA, 2008). Ainda assim, é possível destacar alguns autores e publicações que foram responsáveis pela disseminação dos quadrinhos em território brasileiro.

Segundo Oliveira (2008, p. 31), um dos primeiros a produzir quadrinhos no Brasil foi Ângelo Agostini, que publicava histórias ilustradas em 1867. Tratavam-se de críticas so-

ciais feitas por meio de humor gráfico, nos jornais “Diabo Coxo” e “O Cabrião”. Muitos consideram uma publicação de Agostini (“As aventuras de Nhô Quim”) a primeira produção em quadrinhos do mundo, por ter sido publicada em 1869, quase trinta anos antes do clássico *Yellow Kid*. Agostini também foi responsável pelo lançamento da Revista *O Tico-Tico*, em 1905, uma das primeiras a publicar quadrinhos no Brasil. Na mesma época nasceram publicações como *Suplemento Infantil*, *A Gazetinha*, *Globo Juvenil* e a revista *Gibi*, que teve seu nome emprestado para se referir a todas as publicações do gênero. Na década de 30, muitas histórias publicadas eram traduzidas, originárias de outros países, mas obtiveram grande sucesso em território nacional, como *Flash Gordon*, *Mandrake* e *Tarzan*. A partir desse momento, os quadrinhos se tornaram cada vez mais populares.



Fig. 4. Edição dos anos 30s de Flash Gordon

Nos anos 40, surgem as “Edições Maravilhosas” que adaptavam obras literárias para os quadrinhos. Na década de 50, personagens de rádio, televisão e cinema se tornaram quadrinhos, como *Grande Otelo*, *Oscarito* e *Mazzaropi*. Nos anos 60, Ziraldo lança o quadrinho “*Pererê*”, que finalmente começa a apresentar algumas características nacionais, dialogando com a bossa nova, o cinema novo, a poesia concreta e os eventos culturais que aconteciam no Brasil naquele momento específico.



Fig. 5. Edição de 1950 da revista “Gibi”

Listar as produções nacionais de grande tiragem é uma tarefa difícil porque concorrência estrangeira no mercado brasileiro se tornou cada vez maior com os anos, pois as obras chegavam barateadas devido aos *syndicates* e não havia uma boa estrutura de produção, divulgação e distribuição para os quadrinhos nacionais. Merecem destaque as produções de Maurício de Souza, que criou personagens que se consagraram e conseguiu atender as necessidades de mercado a ponto de se tornar um material que é exportado para diversos países do mundo.

A mistura dos quadrinhos estrangeiros com as publicações de grande tiragem nacional formou uma geração de artistas que buscava desenvolver trabalhos autênticos, de baixa distribuição, em veículos como fanzines. Estes trabalhos apresentavam características próprias, que hoje são bastante valorizadas no mercado nacional. A valorização dos quadrinhos estrangeiros e a concorrência continuam muito grandes nos dias de hoje, mas o mercado brasileiro se desenvolveu muito e valoriza as características autorais em trabalhos como os de Moon e Bá. O espaço dos quadrinhos no mercado literário nacional ainda é pequeno, mas tem aumentado ano após ano. Grandes editoras têm investido tanto em produções importadas quanto nacionais, eventos específicos sobre arte sequencial têm acontecido (como a ComicCon, que teve uma edição brasileira em 2014 e já se prepara para 2015) e o olhar da crítica tem, finalmente, dado mais atenção a este tipo de arte.

1.4 FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ

Os gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá desenham juntos desde a infância, sempre interferindo e dando sugestões sobre o trabalho um do outro. Cresceram no bairro da Vila Madalena, em São Paulo, onde moram até os dias de hoje. A paixão por quadrinhos começou cedo, em especial pelos que contavam histórias de super-heróis.

No livro *Fanzine* (2007), os artistas falam detalhadamente sobre o início de carreira e apresentam páginas dos primeiros quadrinhos que produziram. Segundo os gêmeos, o envolvimento deles com o universo da produção de quadrinhos começou no Estúdio Pinheiros, de Domingos Takeshita, onde faziam um curso de ilustração e hqs que “não ensinava ninguém a desenhar, mas a pensar” (BÁ, 2007, p. 11). Os exercícios tinham o objetivo de ensinar a contar bem uma história e a desenvolver uma boa capacidade de expressão pelo desenho. Para além destes conhecimentos, Moon e Bá ressaltam que o maior acréscimo do Estúdio Pinheiros foi apresentar a eles a variedade. No curso, conheceram muitas pessoas com traços diferentes do que conheciam e que tinham jeitos particulares de contar suas histórias. Notaram que existia “algo além do mundo dos super-heróis, algo mais humano e imperfeito, que nos agradava mais” (BÁ, 2007, p. 11).

ceu em 1993, quando estavam no terceiro colegial e se envolveram com a produção do jornal do colégio. Empolgados com a experiência editorial adquirida no jornal, criaram junto com um amigo o primeiro fanzine: *Veze em Quando*. A paixão pelos quadrinhos era tanta que buscavam todos os cursos relacionados ao tema que conseguiam encontrar. Entre eles, destacam o curso com Luiz Gê, na Oficina Amácio Mazarope, voltado para a narrativa e uso do espaço e um evento realizado na Escola Panamericana de Artes (que contou com uma palestra de Glauco, Angeli e Laerte e oficinas com Jules Feifer e Howard Chaykin).

Optaram pelo mesmo curso na hora de prestar vestibular: artes plásticas. Fábio foi aprovado pela FAAP e Gabriel pela ECA e, por isso, conheceram abordagens completamente diferentes da mesma carreira, além de entrarem em contato com públicos totalmente diferentes. Foi na faculdade que criaram o segundo fanzine, junto com mais três amigos, chamado Ícones. Cada um dos envolvidos produzia sua própria história, a maior parte delas sobre super-heróis, mas não conseguiram manter o ritmo de produção e o fanzine teve apenas três edições.

Gabriel Bá (2007) conta que tentaram por um bom tempo desenhar super-heróis, estudando e copiando o traço de outros artistas, mas nunca gostavam do trabalho. Sentiam que as páginas ficavam vazias de conteúdo e que faltava personalidade na arte. Ficaram frustrados e acabaram por direcionar as energias para os compromissos a faculdade e outros trabalhos.

Em 1996, Moon e Bá conheceram o escritor Shane Amaya em uma viagem de férias para a Califórnia. Ele tinha um roteiro para quadrinhos de uma história medieval, chamada *Ro-*

land. Os gêmeos se animaram com a ideia e resolveram desenhar a história, conciliando a produção com as outras atividades que tinham. O resultado disso, foi uma produção muito lenta e, no final do ano, tomaram a decisão de se concentrar na produção do quadro, considerando que ele poderia ser a porta de entrada para o mercado americano. Apesar da dedicação ao projeto, aquela ainda era a história de outra pessoa e os gêmeos queriam contar suas próprias histórias. Queriam fazer algo pequeno, possível de conciliar com a produção de *Roland* e decidiram apostar novamente na ideia da criação de um fanzine.

Dessa vez, decidiram planejar o máximo possível e calcular bem os custos de produção para evitar desistências. O primeiro nome escolhido para o zine era “2B or not 2B” e convidaram Laerte para escrever uma página por edição. O quadrinista aceitou, mas questionou o nome, por achar que não combinava com os gêmeos. Repensaram o nome, buscando algo mais pessoal e brasileiro.

Quando crianças, numa família de cinco, íamos comprar 10 pãezinhos na padaria para o café da manhã. Estes 10 pãezinhos representavam nosso acordar, nossa casa, eles eram o nosso *todo dia*. Era *isso* que nós queríamos que o fanzine representasse, o que queríamos contar nas nossas histórias e era algo que, apesar de todo o estranhamento inicial, acreditávamos que qualquer pessoa poderia se identificar. (BÁ, 2007, p. 29)



Fig. 6 - Fanzine, página 40.

O nome do fanzine se tornou mais pessoal e o conteúdo das histórias também. Abordavam temas cotidianos, parte da vida deles e muitas vezes falavam diretamente com o leitor. Enquanto terminavam o trabalho em *Roland*, desenhando a história de outra pessoa, o fanzine funcionava como uma válvula de escape, permitindo uma liberdade criativa que não tinham no trabalho que pretendiam apresentar às editoras internacionais.

O fanzine era o veículo para contar qualquer história, fazer tudo que imaginássemos, de qualquer forma. O mais importante sempre foi contar Histórias em Quadrinhos, ficando em segundo plano a técnica, a beleza, o requinte. Queríamos fazer um pouco de tudo, treinar, experimentar. Não por isso deixamos de levar nosso trabalho a sério. Era muito sério. (BÁ, 2007, p. 29)

Em 1997, iniciando o fanzine e com as primeiras páginas de *Roland* ainda a lápis, os irmãos foram para a Comic Con em San Diego tentando um contato maior com o universo dos quadrinhos. A viagem foi muito marcante para os dois, pois tiveram a oportunidade de conhecer muitos quadrinistas que gostavam, ver os originais dos trabalhos de alguns, ver os artistas falarem sobre seus trabalhos, descobrir editoras menores que publicavam quadrinhos diferentes dos de super-heróis. Perceberam que havia um grande número de autores independentes que faziam seus quadrinhos só pelo prazer de criar histórias, sem muita preocupação com o mercado.

Voltaram da viagem determinados a dar mais um passo para divulgar o fanzine. Aumentaram a tiragem para 200 exemplares, foram na Devir, na época distribuidora de livros importados, e pediram para que eles ficassem com metade da tiragem para vender. A obra circulou muito, já que lojistas de todo o país iam buscar os produtos importados e acabavam levando o *10 Pãezinhos* também.

As histórias que faziam para o zine eram em sua maioria pequenas e independentes, mas tiveram vontade de contar uma história maior. Publicaram *O Girassol e a Lua* em sete edições quinzenais do fanzine. A produção de *Roland* durou 3 anos e depois de se formarem na faculdade, passaram a fazer ilustrações para algumas revistas e jornais.

Os anos 2000 foram fundamentais para a carreira dos gêmeos. *O Girassol e a Lua* foi publicado como um álbum de quadrinhos pela Via Lettera. O número de páginas do *10 Pãezinhos* dobrou (de quatro páginas para oito) com histórias mais curtas que começavam e terminavam no mesmo número. Receberam os primeiros prêmios HQ Mix: melhor fanzine e desenhista revelação. Para o dia da premiação, lançaram uma nova história longa no fanzine, chamada *Meu Coração, Não Sei Por Quê*. A história dividia espaço com as narrativas menores do zine, mais pessoais, que mudavam de semana para semana.

Nós não somos um jornal diário, não temos o número de páginas de uma revista semanal e nem a tiragem de um gibi mensal, mas toda semana nós podemos fazer o que nenhuma dessas publicações pode: falar do que a gente quiser. Quando você não tem nenhuma cobrança financeira ou cultural em relação ao

que produz, se libertando de um chamado “mercado”, a única coisa com que você tem que se preocupar é a qualidade. (MOON, 2007, p. 203)

A periodicidade semanal do fanzine resultou em um exercício de criatividade e produção. A obrigação de produzir sempre em uma quantidade grande mudou bastante a qualidade do trabalho e o material que desenvolviam. A viagem para a Comic Con também rendeu diversos contatos e permitiu que publicassem por editoras espanholas, francesas, italianas e americanas, com produções comerciais e autorais.

Em 2008, produziram uma adaptação para quadrinhos da obra *O Alienista* de Machado de Assis que ganhou o Prêmio Jabuti na categoria de melhor livro didático e paradidático para Ensino Médio ou Fundamental e rendeu novos contatos e convites profissionais aos gêmeos.

Daytripper foi publicado em 2010, nos Estados Unidos, sob encomenda do selo Vertigo da editora DC Comics. Os irmãos levantaram um grande número de ideias para o tema da obra livremente, até encontrar algo que parecesse com o selo e a identidade criativa que tinham. Com muitos elementos autorais sem deixar de ter apelo comercial, a HQ ficou várias semanas entre os mais vendidos no New York Times e ganhou diversos prêmios pelo mundo, como o Eisner Awards (melhor série), Harvey Awards (melhor história), Eagle Awards (história em quadrinhos e história favorita em 2011). Os trabalhos dos gêmeos estão publicados em 13 idiomas. Em 2012, ganhou o prêmio de melhor história em quadrinhos no Festival Internacional de Ficção Científica Utopiales, na França. No Brasil, o quadrinho foi publicado em 2011 pela Panini, com a versão para o português feita pelos próprios autores.

Esteano, Moon e Bá publicaram a adaptação para HQ do livro “Dois Irmãos” pela Companhia das Letras. Atualmente produzem a tirinha “Quase Nada” para o jornal Folha de São Paulo, publicada também online no flickr dos gêmeos. Não existem personagens fixos e nem um sentido direto, buscando sempre abordar temas filosóficos, como na tirinha apresentada a seguir.



Fig. 7. Tirinha “Quase nada” #001

A primeira história dessa tirinha foi publicada em 30 de novembro de 2008, antes da primeira edição de *Daytripper*. No entanto, já podemos encontrar nela muitos elementos que aparecerão na *graphic novel*. O traço dos artistas já apresenta uma identidade bem desenvolvida, assim como um tratamento de cores que reaparecerá na HQ. É possível notar a presença de elementos inexplicáveis - nesse caso, os gatos que falam - mas que unidos ao contexto da história que a imagem e o texto desconectado constroem, faz sentido para o leitor, ainda que não seja possível compreender completamente. A temática também esbarra no tema de *Daytripper*: o ciclo da vida e da morte, com uma reflexão metalinguística, já que se trata do primeiro quadrinho e os gatos questionam como começar e o que fazer. A tira nasce e morre em si mesma, e apresenta esse ciclo no próprio formato, mostrando quadrinhos similares no começo e no final da fileira inferior, sem uma explicação direta para o que representam. Todos estes temas aglutinados nesta tirinha aparecem em *Daytripper* e serão discutidos com mais profundidade nos capítulos a seguir.



GABRIEL
BA
2009

2. A MORTE EM DAYTRIPPER SOB O PRISMA DE WALTER BENJAMIN

Neste capítulo, procuraremos relacionar as reflexões de Walter Benjamin sobre a narrativa e a morte à forma como esse tema se apresenta em *Daytripper*. Em “O Narrador - Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”, Walter Benjamin (2012) afirma que a arte de narrar está em extinção, pois estamos perdendo a capacidade de intercambiar experiências. Não se conta mais a própria experiência aos outros, pois a experiência individual tem sido pouco valorizada com o passar dos anos. O que antes alimentava diretamente as narrativas orais, agora é pouco compartilhado e considerado desnecessário. São muitos os fatores que contribuíram para esta perda. As guerras geraram vivências incomunicáveis, a vida moderna segmenta o tempo e isola o indivíduo. A forma como conhecemos as histórias mudou desde a invenção da imprensa. Podemos ler em jornais e livros e, atualmente, também assisti-las em filmes. A mudança das mídias altera diretamente a forma como recebemos as narrativas e, muitas vezes, pouco se pode enxergar do modo tradicional de contar histórias e do intercâmbio de experiências.

Tantos anos depois da publicação desse famoso artigo, muito ainda se pensa e se escreve sobre ele. As possibilidades narrativas se misturam na modernidade, em um diálogo que poderia por em xeque a solidão do leitor do romance. Será que uma narrativa verbovisual, como *Daytripper*, pode afirmar ou contrariar as reflexões teóricas presentes no texto de Benjamin? Quais as semelhanças entre o narrador da história em quadrinhos e o narrador mencionado por Walter Benjamin?

Ao olhar a narrativa que Fábio Moon e Gabriel Bá criam em *Daytripper*, é possível reconhecer alguns traços que remetem ao narrador tradicional. Benjamin (2012) atribui grande importância à experiência individual do narrador e Bá e Moon se preocupam especialmente com esta questão. A vivência pessoal é tão importante em suas obras que se colocam como protagonistas em diversas histórias de seus fanzines. No caso de *Daytripper*, o protagonista é fictício, mas os pontos de referências históricos e os locais mencionados são reais, tornando a história bem próxima do âmbito da experiência.

Soma-se a isso, o fato de Benjamin (2012) também pontuar que a narrativa tem sempre uma *dimensão prática*, ou seja, pode conter um ensinamento moral, uma sugestão prática, um provérbio ou norma de vida. Hoje em dia, aconselhar parece antiquado porque as experiências estão deixando de ser comunicáveis, mas o narrador, para Benjamin (2012), será sempre aquele que sabe aconselhar.

Aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação da história que está sendo narrada. [...] O conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: *sabedoria*. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria - o lado épico da verdade - está em extinção. (BENJAMIN, 2012, p. 200-201)

Notamos que, apesar de extremamente contemporânea e mergulhada no caos de um mundo com poucos espaços para se compartilhar de experiências, na narrativa de Bá e Moon a dimensão prática emerge a cada página. Como explicar essa contradição, ou ainda, a sobrevivência desses valores nas narrativas de quadrinhos? Isso talvez se deva pelo fato do leitor encontrar no quadrinho algo além da solidão do romance mencionada por Benjamin.

Para pensarmos sobre o que acontece quando lemos uma história em quadrinhos, utilizaremos como referência o livro “Para ler um livro ilustrado”, de Sophie Van Der Linden, onde a autora discute com profundidade como se realiza a leitura de uma história acompanhada de imagens.

De imediato, o livro ilustrado evoca duas linguagens: o texto e a imagem. Quando as imagens propõem uma significação articulada com a do texto, ou seja, não são redundantes à narrativa, a leitura do livro ilustrado solicita apreensão conjunta daquilo que está escrito e daquilo que é mostrado. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 8)

Van Der Linden afirma que mesmo sendo uma linguagem de alcance mais abrangente, a imagem requer tanto esforço mental para a interpretação quanto a palavra escrita e exige do leitor um conhecimento prévio do código usado. No entanto, estamos expostos às mensagens imagéticas desde o nascimento, e por isso, se comunicam conosco com mais facilidade durante os primeiros anos de nossas vidas. Com o passar do tempo, a medida que nos acostumamos com a mensagem escrita e o código que as letras representam, tendemos a preferir decodificar esse tipo de informação e nos distanciar das imagens. Muitas vezes nossa interpretação delas fica pouco treinada, uma habilidade que temos quando crianças, mas que paramos de exercer quando aprendemos a ler a palavra escrita.

Quando lemos um texto verbal, precisamos decodificar o significado das palavras na folha de papel, interpretá-las e associá-las com nossa experiência individual para construir a compreensão daquele texto. Quando se trata de um texto visual, realizamos o mesmo processo. No caso de uma história em quadrinhos, o caminho a percorrer é maior. O significado construído pelo leitor surge de um jogo entre o que foi compreendido do texto e o que foi compreendido da imagem e dá origem a um terceiro significado, além do que seria mostrado se a interpretação dependesse apenas de um dos dois recursos.

Assim, ler um livro ilustrado não se resume a ler texto e imagem. É isso, e muito mais. Ler um livro ilustrado é também apreciar o uso de um formato, de

enquadramentos, de relação entre guardas com seu conteúdo; é também associar representações, optar por uma ordem de leitura no espaço da página, afinar a poesia do texto com a poesia da imagem, apreciar os silêncios em relação à outra... Ler um livro ilustrado depende certamente da formação do leitor (VAN DER LINDEN, 2011, p. 8)

O leitor dos quadrinhos, portanto, realiza uma leitura bastante dinâmica, que faz associações rápidas entre o próprio repertório experiencial e o material que lê. O hibridismo do quadrinho possibilita a construção de um diálogo de referências ainda maior, que exige do leitor muito mais do que interpretar palavras. Ele precisa acessar o próprio conhecimento e experiência para ir além tanto do texto verbal quanto do visual. O leitor de quadrinhos precisa ler e apreciar as duas linguagens, construir sua interpretação de forma que estabeleça um diálogo entre a escrita e a imagem. A partir desse diálogo é que o leitor constrói sua própria narrativa. No caso de *Daytripper*, os autores estimulam ainda mais essa interação, colocando lugares familiares para eles e referências pessoais em cada página. Com o tom pessoal que marca a narrativa, a dimensão prática aparece a cada ciclo que se inicia e se encerra na vida de Brás, tanto nas palavras do obituário quanto nos diálogos entre os personagens.

Outro ponto importante no pensamento de Benjamin (2012) é quando ele fala que no decorrer dos últimos séculos, a ideia de morte vem perdendo na consciência coletiva sua onipresença e força de evocação. Durante o século XIX, a sociedade burguesa produziu, com as instituições higiênicas e sociais, um efeito colateral: permitiu aos homens evitar o espetáculo da morte. Antes, morrer era um episódio público na vida do indivíduo e seu caráter era altamente exemplar. Hoje, a morte é cada vez mais expulsa do mundo dos vivos. Evitamos espaços que permitem contato com a morte, mesmo sabendo que passaremos por isso em outro momento. Vivemos em espaços livres de qualquer morte e, em nossa hora, seremos colocados em sanatórios e hospitais. Criamos uma distância que nos permite pensar na morte como algo distante que nos pertence, mas isolados desta forma, acabamos afastados também da oralidade.

É no momento da morte que o saber e a sabedoria do homem e sobretudo sua existência vivida (é dessa substância que são feitas as histórias) assumem pela primeira vez uma forma transmissível. (BENJAMIN, 2012, p. 207)

O inesquecível aflora de repente nos gestos e olhares do agonizante, conferindo a tudo o que lhe diz respeito autoridade sobre os vivos. E é nessa autoridade que está a origem da narrativa. A morte seria a sanção de tudo o que o narrador pode contar, é aquele seu momento mais verdadeiro.

Em *Daytripper*, a presença da morte é constante e o leitor sabe - devido ao ciclo criado no próprio quadrinho - que ela se aproxima. Quando ela finalmente acontece, ressignifica o que foi apresentado nas páginas anteriores e leva a pensar mais profundamente sobre o que foi falado e vivido por Brás antes daquela ruptura.

Existe uma relação ingênua que se constrói entre o ouvinte e o narrador, dominada pelo interesse de conservar o que foi narrado e assegurar a possibilidade de reprodução. Benjamin afirma que “a memória é a mais épica de todas as faculdades” (BENJAMIN, 2012), pois nos apoiamos nela para guardar nossas experiências que serão base para todas as narrativas que criaremos. No entanto, a memória transforma a história vivida, enriquece, omite pedaços, preenche espaços, cria, exerce sua criatividade independente do esforço feito para lembrar exatamente como aconteceu ou foi contado. A memória dá vida à história ao garantir que esteja em constante metamorfose.

A presença constante da morte em *Daytripper* evoca também a presença da memória (do leitor e do protagonista), quando os personagens lembram-se e narram novamente cenas conhecidas de outras histórias do quadrinho. Brás conta a origem do apelido que sua mãe lhe deu (“Milagrinho”) de uma forma bastante figurativa, depois revemos a cena de seu nascimento de forma menos romântica, no hospital e o livro se encerra falando do “milagre” da vida - no caso, o milagre é a consciência da morte para se viver de forma mais plena. Percebemos, como Benjamin, que ao se apropriar da narrativa por um lado e ressignificá-la ao recontar, encontra-se certo conforto em relação à morte e o inevitável desaparecimento das coisas. É a consciência da finitude que permite a apreciação do que é vivido e descoberto durante a existência.

O obituário que finaliza cada ciclo, após a morte de Brás, também relaciona morte e narrativa. É uma reflexão sobre a vida de Brás a partir de seu final, uma rememoração de quem ele foi até o momento em que sua vida teve fim. A memória, para Benjamin (2012), funda a cadeira da tradição, que tem a missão de transmitir conhecimento de geração para geração. Em partes, isso acontece nos obituários da *graphic novel*, ao encerrar a história com a morte de Brás e uma reflexão sobre aquele período em que ele viveu. O narrador benjaminiano tece uma rede com as histórias levadas a ele pela experiência, as articula umas às outras. É o que acontece em *Daytripper*, a cada história articulando mais vivências, construindo um tecido narrativo que vai além da união imagem-texto para chegar ao campo da experiência.

No entanto, Benjamin (2012) deixa claro em seu texto que o narrador tradicional está em extinção, um processo de desaparecimento que começou com o surgimento do romance no início do período moderno. A forma de nos comunicarmos mudou, a invenção da imprensa possibilitou a difusão do romance e o início da era da informação. A transformação iniciou o declínio da narrativa, pois nenhuma das duas formas novas de comunicar vem tradição oral ou a alimenta. Enquanto o narrador tradicional retira da experiência (dele mesmo ou relatada por outros) o que conta e incorpora a vivência do ouvinte ao que é narrado, o romance tem sua origem no indivíduo isolado, que não recebe nem dá conselhos. A informação, por sua vez, precisa ser plausível e aspira verificação imediata, diferente do saber que vem de longe da narrativa, dotado de uma autoridade muito mais ligada à tradi-

ção do que à verificação. A história em quadrinhos também é fruto da modernidade, mas não é nem informação e nem romance. A seguir, observaremos as características marcantes destas formas de comunicação examinando as semelhanças e diferenças em relação ao que é proposto pelas HQs.

Sozinho, o leitor do romance se apodera do que lê, quer transformar a leitura em coisa sua, devora-a. Este leitor sabe que o sentido da vida só se revela após sua morte e procura no personagem do romance o homem de quem pode “ler” o sentido da vida. Precisa, então, estar seguro de que participará da morte do personagem; no sentido figurado (com o fim do livro) ou verdadeiro. Enquanto a narrativa oral leva à moral da história, o romance aproxima-se do sentido da vida.

No caso de uma história em quadrinhos, os temas da morte e finitude não aparecem apenas no final da história ou quando um personagem efetivamente morre na trama. Aparecem a cada quadro, onde o significado de algo nasce e morre em si mesmo para então partir para o próximo quadro. A leitura é resultado da união destas pequenas mortes, o sentido da narrativa se encerra além delas, entre as sarjetas dos quadrinhos.

Não se pode esquecer que, além da necessidade de lidar com a morte a cada quadro, o leitor de *Daytripper* participa da morte do personagem no sentido figurado e no verdadeiro. A história nasce e morre a cada quadro, o protagonista não sobrevive ao fim da narrativa e a narrativa se encerra dez vezes na HQ. A morte está ainda mais presente quando analisamos o texto, cheio de questionamentos existencialistas, sobre o sentido da vida, as escolhas e sonhos de Brás, o medo da morte. A obra é, em grande parte metalinguística, pois percebe a presença forte da morte no suporte e o reflete na narrativa. O leitor é convidado a participar do ciclo, acostuma-se a ele, até chegar à morte definitiva - do livro e do personagem - nas últimas páginas.

Pensando mais detalhadamente sobre o suporte da HQ, podemos dizer que ela é uma arte sequencial, dotada de um narrador verbovisual e se trata de uma mídia híbrida. Não tem o aqui e agora da narrativa oral, mas conserva muito do artesanal em sua produção, por tratar de uma elaboração lenta e metódica que favorece a criação de uma narrativa mais viva. O trabalho manual - parte importante na narrativa tradicional - aparece no esforço de desenhar cada página e pensar na comunicação além do texto. Há aqui a necessidade do ócio e do tédio, do tempo da criação e desenvolvimento do trabalho. A imagem, no quadrinho, funciona como parte da performance do narrador, ajudando a completar a história que se forma enquanto o leitor acompanha as páginas.

A história em quadrinhos não tem a solidão do romance, mas assim como ele, é comunicação de massa, bem popular e acessível. Os artistas não estão isolados na produção, pois, além do trabalho em dupla, a HQ envolve o trabalho de outros profissionais, como colorista e editor, que alteram significativamente o resultado. A narrativa, dessa forma, também se torna colaborativa em grande parte. O leitor do quadrinho continua sendo soli-

tário, como o do romance, mas o diálogo com referências (visuais e textuais) é muito mais direto e fluido. A leitura acontece pelo texto, mas também pelas imagens, pelos diálogos e pela narrativa, pelas cores e pelos silêncios entre os quadros. Tudo faz parte da história.

Também encontramos nos quadrinhos características que a aproximam da informação. É uma mídia rápida, com referências contemporâneas, que tende a se espalhar com eficácia. No entanto, não há a necessidade de verificação ou veracidade no que é dito. O que acontece nos quadrinhos é exatamente o que Benjamin (2012) comenta ser parte da arte de narrar: evitam-se explicações. Em *Daytripper*, não há uma explicação lógica para o fato de o protagonista morrer no fim da história e retornar na história seguinte. Não existe a necessidade de verossimilhança com a realidade, a HQ é livre para criar o que quiser desde que seja coerente dentro de seu próprio universo. Durante a narrativa, vários acontecimentos ficam sem explicação, pontos da narrativa ficam em aberto, as relações entre as histórias vividas por Brás são frouxas, assim como são as amarrações da memória. Há sempre algo de misterioso, algo cujo contorno conseguimos perceber, mas nunca desvendamos o todo.

Nas narrativas tradicionais, a veracidade não é tão valorizada quanto a naturalidade com que o narrador renuncia a ela. Acontece um recuo sutil às explicações lógicas, qualquer coisa é possível. Diferente da informação, onde a coerência em relação ao mundo em que vivemos precisa ser grande, a narrativa cria sua própria coerência. Livre das amarras da verossimilhança, pode se relacionar com a existência do ouvinte com muito mais facilidade do que a informação. Desta forma, o leitor dos quadrinhos aceita a existência de super-heróis, animais falantes, mundos diferentes governados por regras insólitas. E mais do que isso: se identifica com essas realidades fictícias, vê sua própria experiência refletida nos espaços deixados pela narrativa. Na era da informação todos os espaços são preenchidos pelo “porquê” e “como” e pouco sobra para que o ouvinte/leitor elabore, mas nos quadrinhos o espaço existe e é preenchido livremente pela imaginação.

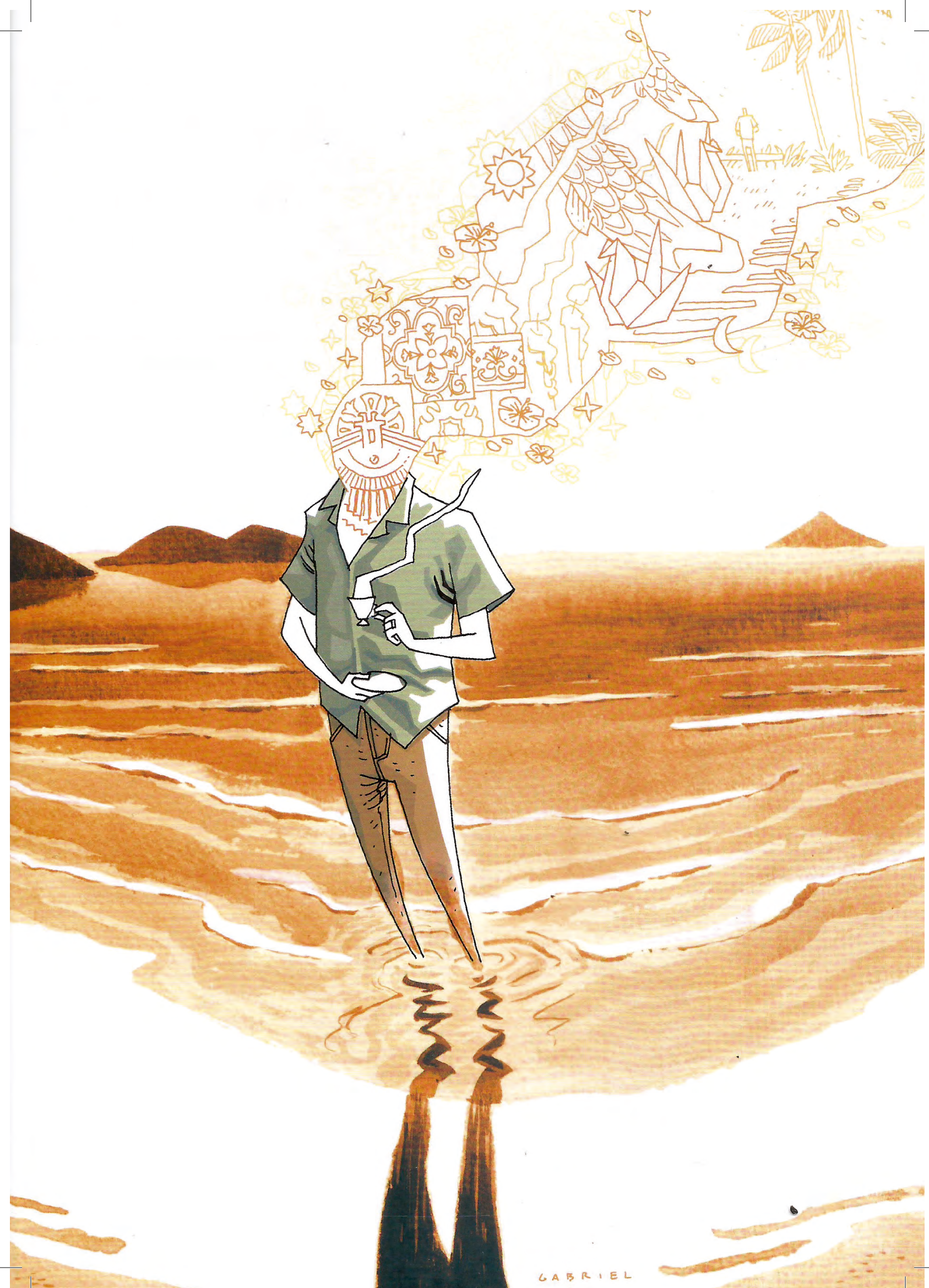
Benjamin (2012) comenta que a informação se difunde rapidamente, diferente da lentidão artesanal da narrativa. Essa lentidão, para o autor, sempre esteve relacionada à ideia de eternidade e teve na morte sua fonte mais rica. Se há atrofia da narrativa oral, é sinal de que o rosto da morte assumiu outro aspecto. Quando pensamos sobre a sociedade contemporânea, descobrimos que fomos além da sociedade analisada por Benjamin (2012). Hoje, a informação é instantânea, circula pelos caminhos da internet em um piscar de olhos. A disseminação é tão rápida, que a possibilidade de verificação da veracidade da informação não acompanha o ritmo. Muitas vezes, a notícia se espalha antes de ser checada, é transformada, distorcida, nas inúmeras fontes onde é divulgada. O leitor moderno gosta de estímulos simultâneos, viaja por links, captando informações fragmentadas e produzindo sua própria interpretação. As HQs conseguem alcançar este leitor e comunicar-se com ele, colocando a narrativa em um suporte que comporta todo tipo de informação simultânea. Em algumas, a

preocupação com os estímulos visuais se torna grande demais, e a narrativa fica prejudicada. Não é o caso de *Daytripper*, onde os autores trançam histórias pessoais, referências culturais e históricas, imagens poéticas e formas diferentes de narrar com grande delicadeza e buscando uma reflexão sobre os ciclos que formam a vida de uma pessoa.

O movimento de trançar também está presente nas metáforas de Benjamin (2012) para o narrador, que inscreve no mesmo plano a alma, a mão e o olho ao relacionar a arte de tecer, ao trabalho manual típico do artesão. Para o autor, a relação entre o artesão e sua matéria prima é comparável à relação entre o narrador e a vida humana. Ele trabalha a matéria prima da experiência (sua e dos outros), transformando-a em um produto único.

Nos dias de hoje, a mão tem um papel modesto no trabalho e o equilíbrio entre os três elementos está abalado quando pensamos na cadeia produtiva. A produção se tornou rápida, segmentada e pouco tempo se tem para que a criatividade se liberte na cadência criada pelo trabalho manual. No entanto, na criação de uma história em quadrinhos, o papel da mão e do olho é resgatado. Em *Daytripper* vemos também a alma dos autores em cada detalhe. Desenhar a história foi um trabalho artesanal e o desenvolvimento dos diálogos e da narrativa entre Moon e Bá conserva de certa forma, o frescor do aqui e agora da criação. O trabalho com a matéria da experiência neste caso é profundo, pois envolve as vivências e as referências dos dois irmãos. No processo de leitura, envolve também as experiências do leitor, que se identifica com os ciclos da vida de Brás e as fases por onde ele passa.

Nosso mundo é fragmentado, a informação a que temos acesso é instantânea e superficial e execramos a morte em nossa sociedade. As características dos dias de hoje apontam para a possibilidade do desaparecimento da figura do narrador. No entanto, em obras como *Daytripper* podemos ver que ao invés de morrer, o narrador se reconfigurou, tomou uma nova forma. Moon e Bá resgatam a morte como parte da vida e trazem com ela a sabedoria e a relação com a eternidade presente nas histórias mais tradicionais. Através da linguagem da modernidade, de uma mídia que acompanha o ritmo acelerado do leitor contemporâneo, o narrador tradicional encontrou sua voz. No capítulo a seguir, observaremos os elementos que fazem a narrativa de *Daytripper* acessar com tanta graciosidade a sabedoria e a experiência de um narrador que pensávamos estar perdido para sempre.



GABRIEL

3. ELEMENTOS NARRATIVOS DE DAYTRIPPER

Neste capítulo pretendemos analisar os elementos narrativos de *Daytripper* de forma mais específica e investigar como os autores conduzem o leitor por um movimento circular que cola a vida e a morte. Antes de começarmos esta reflexão, é importante entendermos um pouco mais sobre gênero *graphic novel* no qual o quadrinho está inserido, para construirmos uma boa compreensão de como e com quem essa obra fala. Classifica-se como *graphic novel* a história em quadrinhos de publicação profissional, fechada, voltada para um público jovem e adulto. Apesar de seguir as regras de publicação de mercado, preserva inúmeras características experimentais que inovam tanto na narrativa e na estética, quanto na história apresentada, e é esse caráter experimental que permite que *Daytripper* consiga unir a literatura e os quadrinhos com desenvoltura. Trata-se de uma narrativa autoral, experimental, inovadora e pessoal. Vemos Moon e Bá expressar neste trabalho elementos artísticos característicos de suas obras, como a atenção as questões diárias da vida moderna, mas também apresentar temas novos, como a reflexão sobre a vida e a morte que permeia todas as páginas. Ao falar de modo geral sobre o trabalho dos irmãos, Tomé (2013) escreve:

As histórias retratadas nos fanzines são de pessoas “normais” que enfrentam os problemas do cotidiano. Os personagens, que narram as histórias, carregam não apenas os signos criados para o desenvolvimento da narrativa, mas também os signos que remetem diretamente aos autores. Isso se torna mais evidente naquelas em que os personagens/narradores são os próprios autores, Fábio e Gabriel. (TOMÉ, 2013, p. 66)

Em *Daytripper*, o protagonista não é nenhum dos autores, como em algumas das histórias dos fanzines, mas carrega duas referências diretas ao repertório cultural dos irmãos no nome e na aparência física. O visual do personagem lembra o cantor Chico Buarque, que compôs diversas canções sobre o cotidiano, uma reflexão presente a cada página do quadrinho. O nome, Brás, remete diretamente ao personagem de Machado de Assis, que escreveu suas memórias póstumas e inicia um diálogo entre o livro de Assis e a HQ que se desenvolverá ao longo da história em diversos aspectos. Brás de Machado conta a história de sua vida após a morte, enquanto Brás de Moon e Bá tem sua história contada em ciclos de fim e recomeço, sendo que cada ciclo é encerrado por um obituário que pode ter sido escrito pelo próprio personagem.

A proposta de *Daytripper* também fica visível na introdução em quadrinhos, escrita por Craig Thompson. Nela, Thompson (2011) faz referência ao início da carreira dos irmãos, mostrando que a busca inicial por desenhar história de super-heróis foi fundamental para

desenvolver o estilo único que os artistas desenvolveram em seus trabalhos e desenvolve uma visão bastante profunda dos trabalhos dos gêmeos.



Fig. 8 - Introdução de Daytripper (página 9), por Craig Thompson.

Nesse trexto, Thompson (2011) mostra a forma como o *Daytripper* se coloca no limiar entre o fantástico e o cotidiano. Não é uma história tão fantasiosa quanto o universo dos super-heróis, mas também não se trata de uma narrativa cínica e realista demais, mantém em sua essência certa atmosfera de fantasia.

O quadrinho é, por si só, um suporte híbrido e os irmãos levam esse hibridismo ao extremo quando apresentam na histórias elementos que remetem tanto ao sagrado quanto ao mundano. Em cada página, o leitor encontra referências a outras formas de arte (cinema, teatro, literatura...) e uma mistura do real com o maravilhoso, sem a necessidade de demarcar uma fronteira entre os dois extremos. Dessa forma, aos poucos, a vida e a morte - aparentemente extremos - se misturam, e percebem-se os dois opostos como parte de um todo, de uma história que é terminada e iniciada novamente para terminar de novo algumas páginas depois. Na sociedade ocidental o pensamento frequentemente é polarizado, baseado na ideia dicotômica de que algo só pode ser “ou isto ou aquilo”. Na cultura oriental, onde a arte frequentemente busca inspiração, tal lógica não funciona, e se trabalha com a ideia de “e...e...”, unindo os extremos sem a necessidade da anulação de algum deles.

A narrativa de *Daytripper* cria em suas páginas um movimento que une os extremos da existência, a ponta da vida e da morte, em um círculo eterno. A criação artística também acontece em ciclos: o nascimento da obra e sua morte, a relação entre artista e leitor da obra. A seguir, veremos como os autores constroem esta atmosfera, analisando os recursos e possibilidades narrativas exploradas pelos artistas.

3.1. MOVIMENTO E SOBREPOSIÇÃO

Dada a importância da circularidade na obra, começaremos nossa análise pela forma específica do movimento que o quadrinho cria. De que forma o narrador conduz o leitor e estabelece um ritmo que origina uma narrativa tão viva? Quais as ferramentas do suporte quadrinhos que colaboram para a fluidez da história?

a) Ciclos

A história de Brás não é contada de uma forma cronológica e completa. Ela é dividida em dez ciclos narrativos que levam a um percurso com um fim inevitável: a morte do protagonista. Após a morte - que na história é também o clímax - ciclo recomeça, com outra história, em outro momento de sua vida.

Não são apenas as palavras dos gêmeos (na fala do narrador ou na dos personagens) que ajudam a criar a forma. O texto visual também é essencial e mágico, oferecendo novas possibilidades para interpretar o que se lê. O olhar do leitor pela página costura a história e preenche as lacunas deixadas entre as imagens com imaginação.

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna o “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronicidade *imagética* por ciclos. Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais do significado. Deste modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas, o tempo que circula e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia. Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações causais entre eventos. (FLUSSER, 2002, p.8)

Esse olhar que sempre retorna ao que já viu, descrito por Flusser (2002), reforça ainda mais o percurso cíclico da história. As relações que a mente do leitor faz ao observar as imagens de forma sequencial permite que movimentos como passagens de tempo ou mudanças de ambiente sejam feitas com leveza e compreendidas de formas diferentes. Podemos sentir este movimento observando qualquer página da HQ. Na imagem apresentada abaixo (fig. 9), por exemplo, é possível notar como o olhar aos poucos dá sentido e estabelece relações. O primeiro quadrinho mostra Brás e Jorge frontalmente, andando na rua enquanto conversam. O centro de São Paulo é retratado com detalhes o suficiente para ser reconhecível, mas o destaque nos traços e nas cores é para os dois amigos e no texto, Brás comenta com Jorge como se sentiam na juventude. Em seguida, um close no rosto de Brás em um quadrinho estreito, onde ele sorri, lembrando-se como ele via a vida naquela época. O cenário neste quadrinho estreito desaparece, focando a atenção do leitor na fala de Brás e em na expressão nostálgica em seu rosto. Logo abaixo da dupla de quadrinhos que ocupa quase meia página, segue uma tira onde a imagem foca no rosto dos dois amigos e a troca de olhares, no momento em que Brás comenta sobre o que desejava escrever e reflete sobre sua vida atual. O cenário retorna à cena, mas apagado e pintado da mesma cor de fundo do quadrinho anterior, as cores novamente chamando a atenção para os dois amigos. Brás fala “olha pra mim agora...” e o quadrinho seguinte obedece. É mais uma tira, mas desta vez, bastante estreita, focada apenas na expressão triste nos olhos de Brás, para completar a fala de Brás sobre escrever apenas sobre morte. Na página 25, o olhar do leitor se distancia novamente. Ele vê os dois amigos de um ângulo de cima, parados em uma esquina, novamente com o cenário detalhado. As cores oscilam entre marrom e cinza, com destaque para o vermelho na placa de trânsito que indica “sentido proibido”, representação bastante simbólica quando associada à fala de Jorge de que a morte é parte da vida. Abaixo, no meio da página, dois quadrinhos dividem o espaço, novamente apenas com o fundo azul que destaca os dois amigos e novamente as falas do diálogo. O último quadrinho mostra Jorge voltando ao trabalho enquanto Brás fica do lado de fora com seu cigarro. O cenário retorna, finalizando a cena. O olhar vagueia pelo diálogo - um movimento que é completado com perfeição se considerarmos as duas páginas. Acompanhamos o diálogo completo entre os amigos em ângulos e momentos

diferentes da conversa, de uma forma um tanto cinematográfica, em um jogo criado entre cores, cenário e texto que oferece ao leitor uma interpretação que vai além da leitura exclusiva do texto e da imagem em uma ordem específica.



Fig. 9 - Daytripper, página 24.



Fig. 10 - Daytripper, página 25.

Nas páginas 24 e 25, Jorge lembra Brás que falar da morte é também falar sobre a vida. Nesta dupla de páginas que aparece logo no início da *graphic novel*, a presença do ciclo da vida e da morte vai além do arco principal da história, se apresenta também na profissão de

Brás. O personagem escreve obituários, textos que celebram a vida na ocasião da morte de uma pessoa. Dado o caráter pessoal sempre presente nas obras de Moon e Bá, podemos pensar que o diálogo entre Brás e Jorge não se trata apenas da frustração de se escrever obituários, mas também funciona como uma reflexão sobre o suporte da história em quadrinhos.

Brás se sente frustrado quanto a seu trabalho, considerando-o uma arte menor do que escrever literatura. É exatamente esse o problema que os quadrinhos enfrentam em relação à crítica literária: frequentemente são considerados literatura menor, como se o fato de incluir as ilustrações diminuísse a complexidade da obra. Não se considera que a ilustração possa, ao invés de facilitar, complementar ou extrapolar o sentido do texto, acrescentando mais um desafio para o leitor. Assim como nos obituários, a presença da morte é constante na HQ enquanto suporte. Enquanto no primeiro informa-se o falecimento de uma pessoa celebrando seus feitos em vida, no segundo, o leitor convive com a morte a cada página e a cada quadrinho. Em uma página de HQ, cada quadro inicia e encerra seu próprio ciclo, tendo a vida e a morte representada no mesmo lugar. Cada quadrinho tem sua própria existência independente dos outros, embora o sentido muitas vezes seja fruto da conexão (ou não) de vários. O leitor o vê e vivencia o nascimento e a morte diversas vezes por página, enquanto constrói sua própria interpretação.

Essa colocação na primeira história mostra ao leitor que é exatamente isso que os autores farão na narrativa que seguirá: através das mortes de Brás, falarão sobre a vida, e o leitor deve acompanhar o movimento. Desta forma, os autores vão além do jogo vida-morte que já é característico do quadrinho, acrescentando-o não só na forma como no conteúdo. Dentro do ciclo das mortes de Brás, Moon e Bá ressaltam as maravilhas e agruras da vida: o primeiro beijo, o fim de um relacionamento, o nascimento de um filho, o envelhecimento. Ao mesmo tempo em que encara esse processo com seriedade, os autores também o retratam com ironia, mostrando que a morte encerra algum humor, ainda que dolorido - acontece em momentos inusitados, de formas bobas ou chocantes, encerra ciclos que acreditávamos estar apenas começando. A sensação de luto que o quadrinho já encerra em seu próprio formato é intensificada no final de cada história, e enfatiza os diversos lutos que vivenciamos a cada fase de nossas vidas, até a morte física.

b) Repetição e diferença

A repetição também é um recurso importante para levar o leitor a acompanhar o movimento que o quadrinho executa. Para Freud (1996), repetir e recordar são formas de elaborar um trauma. Para Benjamin (2012) a repetição também é importante, fundamental para manter viva a narrativa, onde cada ouvinte de uma história se transforma em narrador quando cede a tentação de recontá-la. Em uma época em que a reprodutibilidade e a cultura se massa se faz presente, muitas vezes, a aura da obra de arte se dissolve em todas as suas cópias. Perde o lugar de contemplação para se tornar parte do mundo ordinário e

comum. A história em quadrinhos se inscreve no universo da cultura pop, com tiragens enormes e circulação rápida, trata-se de uma obra de arte bem diferente das discutidas por Benjamin (2012) em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, conectada diretamente à sociedade moderna.

A popularização das histórias em quadrinhos só foi possível com a invenção da imprensa e, portanto, a invenção da possibilidade de reprodução técnica. As HQs são, portanto, parte da cultura de massa, produzidas em grande escala. A reprodução desta mídia é tão intensa que se torna volátil, frequentemente produzida de forma barata e descartável, dada a disponibilidade e facilidade de acesso. Além do suporte, a repetição aparece de diversas formas em *Daytripper*. A mais óbvia de todas, é a recorrência da morte, no fim de todo capítulo, sempre implacável. É possível ver a repetição nas idas e vindas do tempo na narrativa, onde uma história relembra um trecho de outra, algo bastante recorrente no quadrinho. Também aparece na reprodução constante de um recado de Brás na secretária eletrônica, na recorrência da imagem de Brás criança soltando pipa e nas reincidências das características do pai no filho, como o fato de Brás ser escritor como o pai, ambos usarem máquina de escrever para redigir seus textos, fumarem a mesma marca de cigarro. O personagem tenta se diferenciar do pai ao mesmo tempo em que é a cópia dele, seu reflexo: ora idêntico, ora o inverso.

Para ilustrar essa repetição constante, utilizaremos o capítulo em que Brás tem 41 anos. Logo na ilustração que abre a história, vemos o pai de Brás abrigando dentro de si o filho que carrega o neto, formando uma espécie de boneca russa e expondo o ciclo presente nos três personagens. Na história, o filho de Brás nasce no mesmo dia em que seu pai falece, e o personagem passa toda a narrativa entre a mãe (que vivia o luto) e a esposa (que dava a luz), se equilibrando no jogo entre os opostos complementares representados pelo nascimento e a morte.

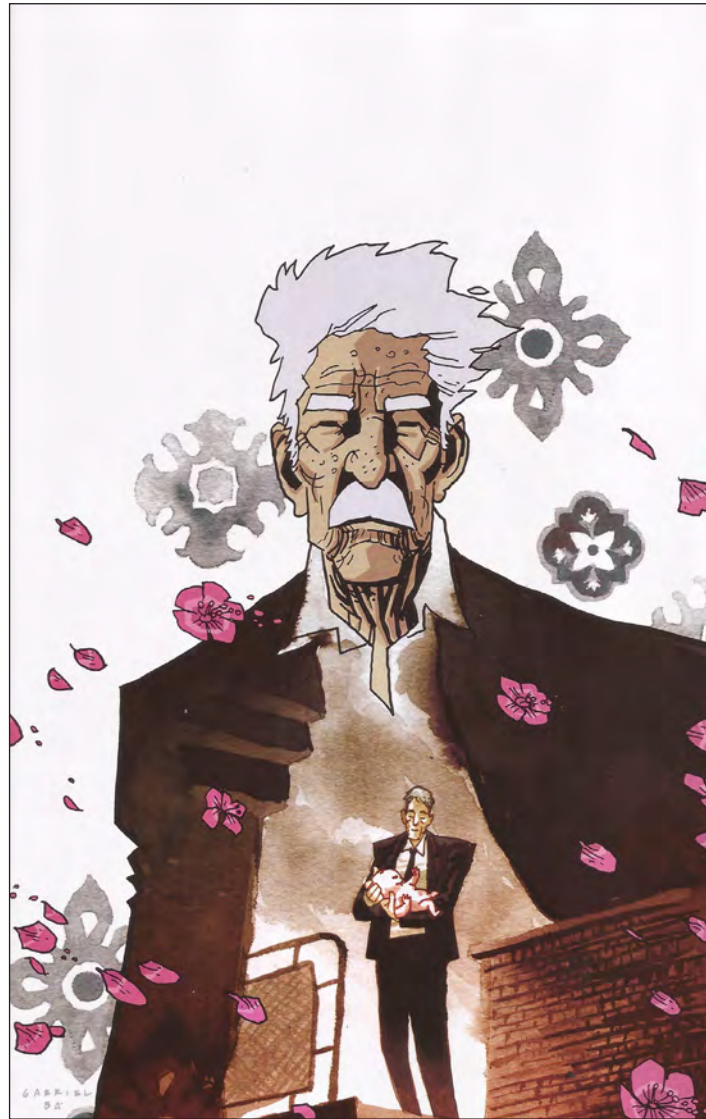


Fig. 11 - *Daytripper*, página 41.

Brás encontra a mãe no hospital, depois de levar a esposa em trabalho de parto e recebe logo a notícia, mas não conta para a esposa. “Ele sabia que isso provavelmente daria mais contrações, então escolheu bem as palavras e só disse que seu pai estava de cama, em casa. O fato de que ele havia morrido no mesmíssimo hospital em que eles estavam *enquanto* esperavam seu primeiro bebê, o primeiro *neto* dele... bom... *isso* ficaria para outro dia.” (MOON e BÁ, 2001, p. 89). Vai sozinho ao velório do pai, conversa com uma irmã bastarda, escuta a mãe dividir histórias com a esposa e como leitores, acompanhamos a dormência e o torpor que o personagem sofre elaborando seu luto. A esposa pede que ele busque em casa a “Emília”, uma caixinha de música, e Brás vai, sentindo sua cabeça “transbordando de memórias” (BRÁS e MOON, 2011, p. 101). Escuta retroativamente o recado na secretária eletrônica, onde a mãe fala sobre o pai. Recado que Brás não ouviu, pois no momento em que a mãe ligou, corria para levar a esposa ao hospital. Quando volta ao hospital, encontra

a mãe fumando do lado de fora, no mesmo lugar em que a encontrou quando recebeu a notícia da morte do pai. Dessa vez, a mãe o informa que seu filho era um menino.

As duas situações são cheias de semelhanças e Brás perde o momento decisivo em ambas. Não está ao lado do pai quando sua vida termina e nem ao lado do filho quando sua vida começa, “desencontrando” com os momentos em que as passagens de fato acontecem. A morte e a vida continuam sendo um mistério para Brás.

A repetição volta a aparecer assim que o personagem chega ao hospital, pois precisa sair mais uma vez. A mãe pede que ele pegue em sua casa um pijaminha que o pai escolheu para ele quando nasceu - a repetição presente no ato de vestir o filho com o pijaminha que o pai usou quando bebê. E lá vai o personagem, desta vez, visitar a casa do pai.



Fig. 12 - Daytripper, página 104.

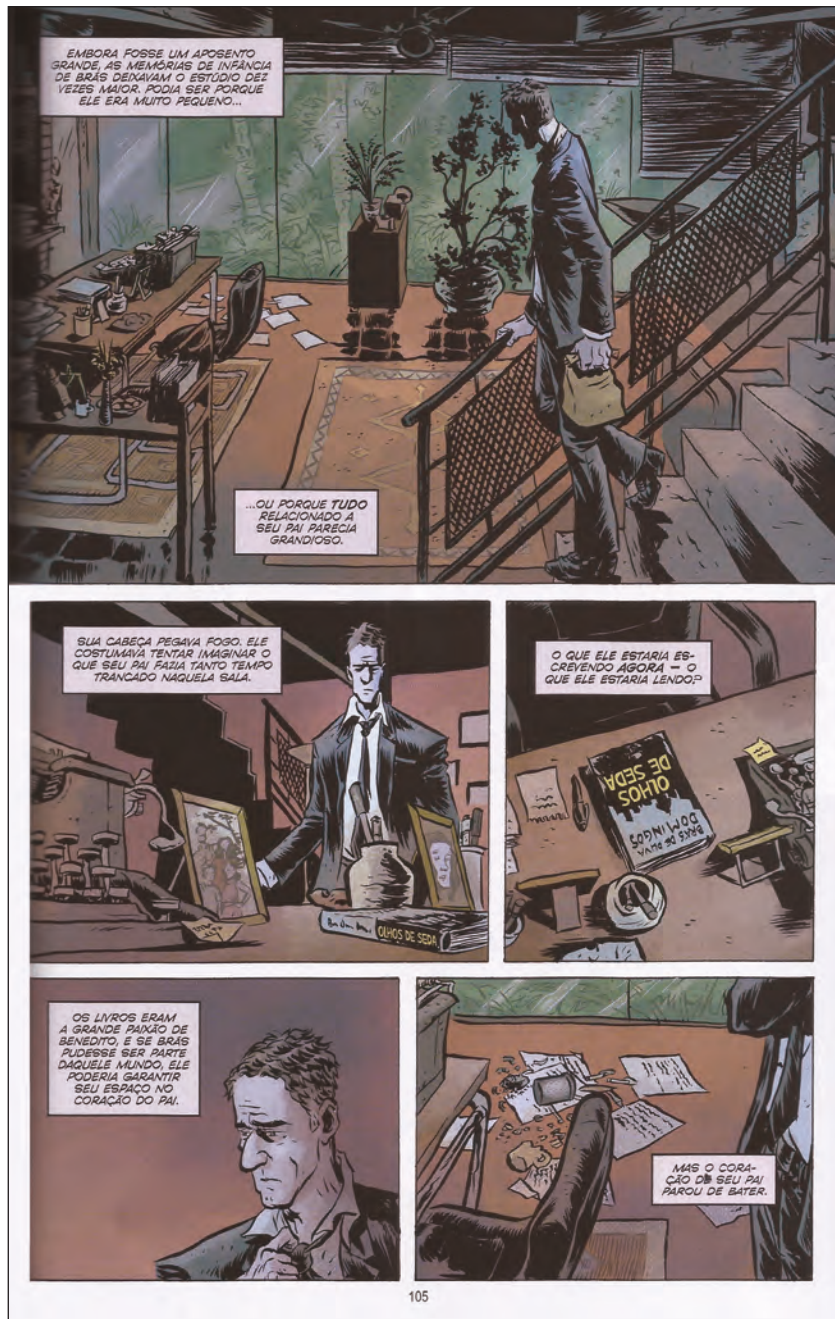


Fig. 13 - Daytripper, página 105.

Brás sente a presença e a ausência do pai por toda a casa, enquanto as memórias de infância inundam sua mente. Se pergunta sobre o que o pai estaria escrevendo ou lendo na hora de sua morte, e o quadrinho nos mostra a imagem do livro “Olhos de Seda”, escrito por Brás (e nunca lido pelo leitor). O protagonista vê o lugar onde seu pai morreu, onde seu coração parou de bater e então, neste momento, o coração de Brás para de bater. A repetição da cena da morte acontece junto com a repetição das palavras “seu coração parou de bater”, como se o coração de Brás tivesse parado no momento em que se deu conta de onde e como a vida de seu pai chegou ao fim.



Fig. 14 - *Daytripper*, página 106

O ciclo da vida e da morte carrega inúmeras repetições e inversões representadas a cada página do quadrinho, por imagens ou texto. Estes dois elementos conferem ao texto certo tom de ironia que acompanha o tema da morte, como se de alguma forma ela zombasse dos vivos com as coincidências que levam ao acontecimento - algo que também podemos notar de forma clara em “Memórias Póstumas de Brás Cubas” de Machado de Assis, livro com que *Daytripper* (2011) estabelece diálogo.

Considerando a tendência metalinguística presente nos trabalhos de Moon e Bá, faz-se necessário questionar de que forma tantas repetições se associam ao gênero quadrinhos e

como se relacionam ao processo de fazer artístico. Muitas vezes, a repetição nas histórias em quadrinhos ajuda a compreender a passagem de tempo e o espaço - o mesmo ambiente deteriorado pode refletir a passagem do tempo, a repetição de um ponto de referência pode ajudar a reconhecer um lugar. Em *Daytripper*, a repetição tem uma importância ainda mais especial, pois ajuda a criar um vínculo entre uma história e outra, acrescentando detalhes e preenchendo lacunas. Aquilo que aparece mais de uma vez tem sua importância enfatizada na mente do leitor e recebe um novo ponto de vista quando reaparece associado a outros momentos da narrativa. A história de *Daytripper* frequentemente é interrompida abruptamente pela morte do protagonista e não segue uma ordem cronológica. As recorrências muitas vezes ajudam a preencher as lacunas deixadas pela narrativa, lembrando elementos específicos ou oferecendo novos. O leitor precisa preenchê-las sozinho com a própria imaginação para dar fluidez à história.

Quanto ao fazer artístico, a repetição se faz parte essencial do processo criativo, da elaboração de uma ideia. Ela é especialmente presente na criação de uma *graphic novel*, já que para isso, os autores tiveram que criar e recriar em cima da mesma história diversas vezes. Na criação do roteiro, no desenvolvimento dos desenhos e dos diálogos... Os autores passam diversas vezes por cada parte da história, remontando, reconstruindo, revisando, parte de toda a rotina envolvida em um trabalho editorial. Após a publicação, a repetição aparece na reprodução da grande tiragem e outro ciclo se inicia, agora entre leitor e obra. Este ciclo é eterno, e envolve toda a bagagem existencial do leitor, que muda a cada dia vivido. Ao construir *Daytripper* sob um ritmo tão forte das repetições e diferenças, Moon e Bá também falam sobre este movimento do criar uma obra que será lida por alguém que também construirá sua própria interpretação.

c) Alternância e sobreposição

Outros recursos são empregados pelos autores para levar o leitor a acompanhar o movimento cíclico da narrativa. Em certos momentos, para enfatizar o espelhamento que mencionamos anteriormente, Moon e Bá intercalam momentos diferentes da vida de Brás com sentidos opostos na narrativa. Desta forma, a história une duas pontas opostas e amplifica o contraponto existente na dicotomia vida x morte para todos os momentos da existência.

Podemos encontrar um exemplo do uso da alternância e sobreposição durante o capítulo "28". A história começa com Brás enfrentando o final do relacionamento com Olinda, que chora na sacada após dizer que o odeia. O leitor acompanha o sentimento de frustração e tristeza pelos balões narrativos - que agora parecem refletir diretamente os pensamentos de Brás. Ao virar a página, o leitor é levado a uma palestra de Domingos, pai de Brás.

Vivemos numa sociedade de estranhos. A cada dia, nos sentimos mais distantes um do outro, mais sozinhos, embora cercados por milhões. A cada dia, assis-

timos nossa cidade se transformar num deserto, um deserto onde estamos todos perdidos... À procura daquele oásis que preferimos chamar de... "amor". Quanto mais esperamos, mais tudo - e todos - parecem grãos de areia que escorrem pelos nossos dedos até sumir ao vento. Como podemos encontrar algo - ou alguém - que não conseguimos mais enxergar, mas que está bem à nossa frente? E como podemos manter aquilo que temos de mais precioso? (MOON E BÁ, 2011, p. 60)

Mesmo que não estejam direcionadas a Brás, as palavras de Domingos se relacionam diretamente à perda que o filho acabou de sofrer e às duras palavras que ouviu de Olinda. O assunto se estende até o jantar, onde o pai agora conversa diretamente com Brás e suas palavras novamente se relacionarão com o momento da vida do personagem.

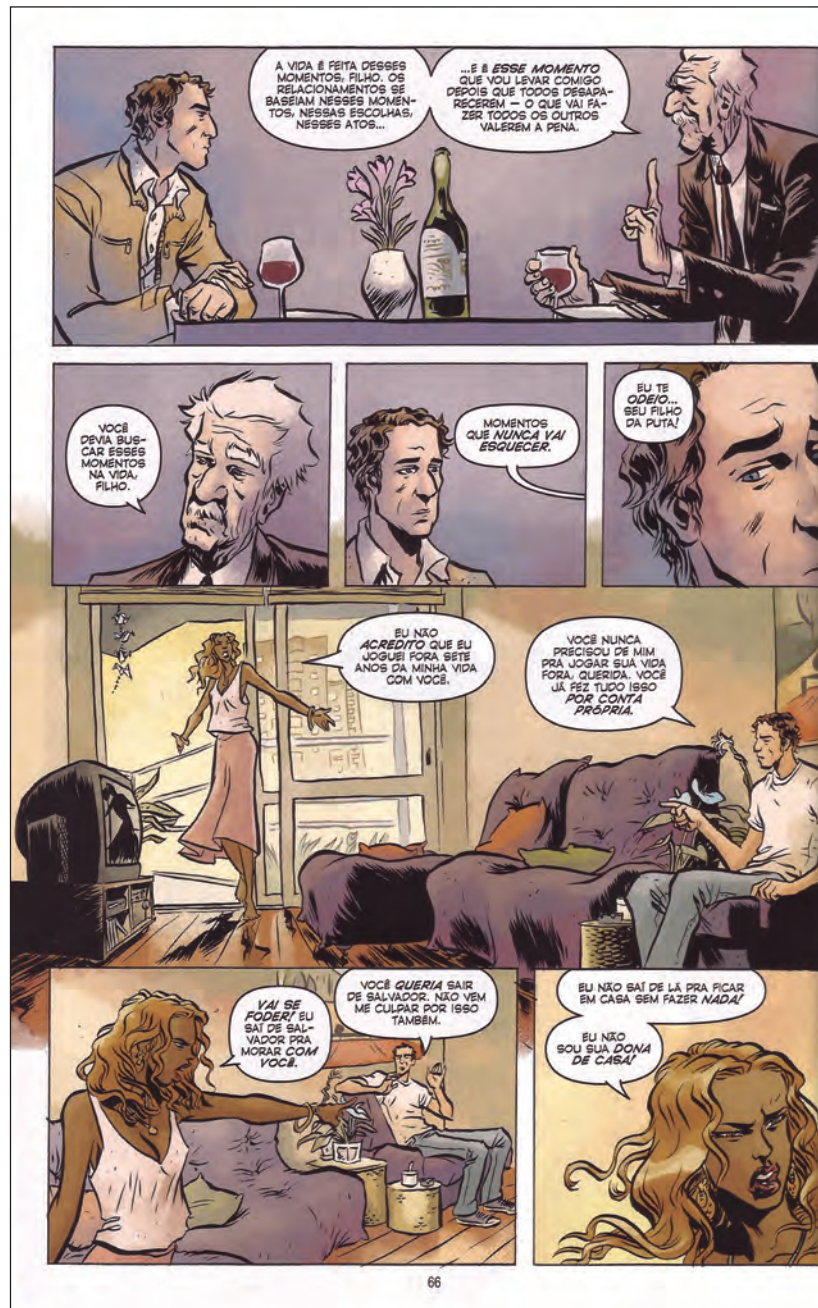


Fig. 15 - Daytripper, página 66.

Domingos diz ao filho que ele deve buscar momentos inesquecíveis na vida e, enquanto a imagem ainda mostra a expressão no rosto de Brás, a frase de Olinda ressurgiu. Como se a mente de Brás relacionasse a fala do pai com a dor que sentiu ao ouvir o “Eu te odeio” de Olinda. Como comentamos anteriormente, McCloud fala sobre a sarjeta entre os quadros como um espaço de silêncio, onde o leitor tem um segundo para extrair sentido dos quadros e transformá-los em uma realidade única. Vemos a sarjeta nas cenas de Brás com o pai, mas ela não aparece quando a cena muda para a de Olinda - uma transição *non-sequitur*, já que a conexão entre os quadros do pai e da conversa com Olinda deve ser feita pelo leitor e tem uma proposta experimental. Os gêmeos negam ao leitor esse respiro, sobrepondo quadros, como uma colagem de pensamentos e lembranças.

A fala do pai também é importante se pensarmos no quadrinho como um todo. Alguns momentos acontecem ou são mencionados mais de uma vez e, como leitores, conseguimos entender que são os momentos inesquecíveis da vida de Brás, que marcaram sua história. Logo na primeira narrativa, o leitor encontra referências aos outros capítulos: o apelido “Milagrinho”, a viagem a Salvador, o obituário que o personagem prepara é de um pintor que aparecerá em outro momento.

A alternância aparece de uma forma ainda mais clara na história “38”, onde Brás vai procurar o amigo Jorge, sumido há muito tempo. Quando finalmente o encontra, o amigo está isolado e parece enlouquecido, chegando a tentar se ferir. Brás tenta impedi-lo e as cenas e falas se intercalam com cenas da viagem que os dois fizeram para Salvador. A luta entre os dois amigos funciona como fundo, como parte do requadro que mostra a lembrança da viagem que fizeram quando jovens. Assim como no momento que foi citado anteriormente, a fala vem antes de uma imagem que ainda não apareceu, em uma combinação aditiva. O texto que aparece antes amplia o sentido da imagem em que está e a conecta com a cena seguinte. O sentido do texto se mistura com o sentido da imagem, sem permitir uma separação clara entre os dois momentos. Embora estejam cronologicamente distantes e pareçam opostos, estão conectados o texto e pela sobreposição de quadros.



Fig. 16 - Daytripper, página 176.



Fig. 17 - Daytripper, página 177.

Diante dos olhos do leitor, a amizade entre Brás e Jorge se fortifica e chega ao seu final trágico ao mesmo tempo, mostrando os dois momentos como parte de uma coisa só. Mais uma vez, o que poderia ser visto como oposto é mostrado como complementar, como parte do movimento que faz parte do ciclo nascer-morrer.

Outro exemplo em que isso acontece é no prelúdio da história “76”, quando os autores sobrepõem o nascimento de Brás à descoberta do câncer, unindo-os pela escuridão. A

história começa com a mãe de Brás dando a luz no escuro, enquanto o pai escreve enquanto aguarda na recepção. O narrador inicia sua fala no primeiro quadrinho, falando sobre milagres e a possibilidade tanto de tudo melhorar misteriosamente quanto de tudo dar errado sem razões específicas. O último quadrinho desta página (página 229) mostra a sala de parto escura, com a falta de luz que o leitor já conhece dos relatos de histórias passadas.



Fig. 18 - Daytripper, página 229.

A dupla de páginas que segue esta cena é formada por quadrinhos completamente negros, criando uma espécie de “silêncio visual”, quebrado pelos balões de fala. Como leitores, acreditamos que a cena se relaciona à página anterior, mas quando mudamos para a cena seguinte (página 232), nos deparamos com Brás vendo com o médico os resultados de uma ressonância magnética.

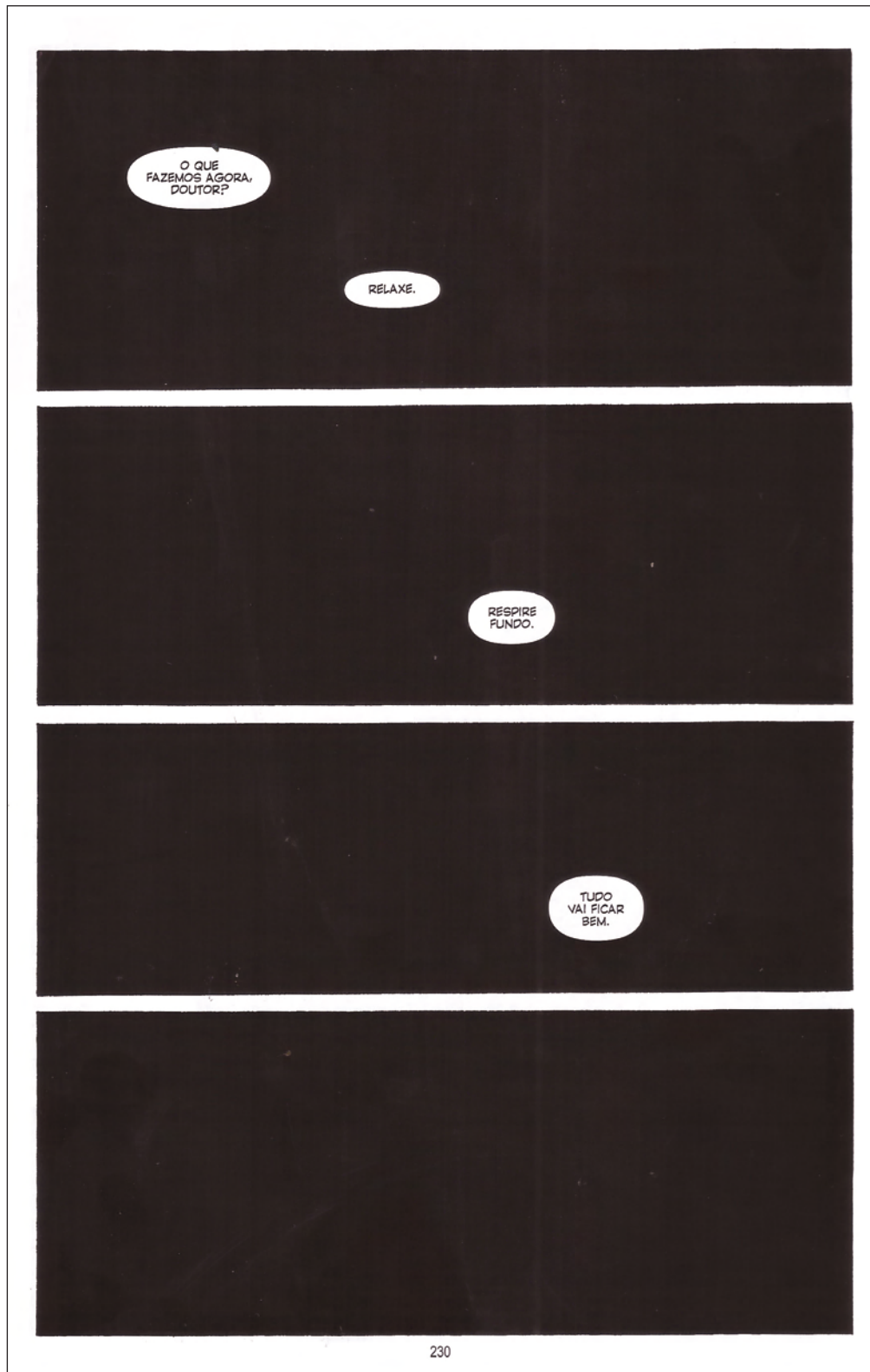


Fig. 19 - *Daytripper*, página 230.

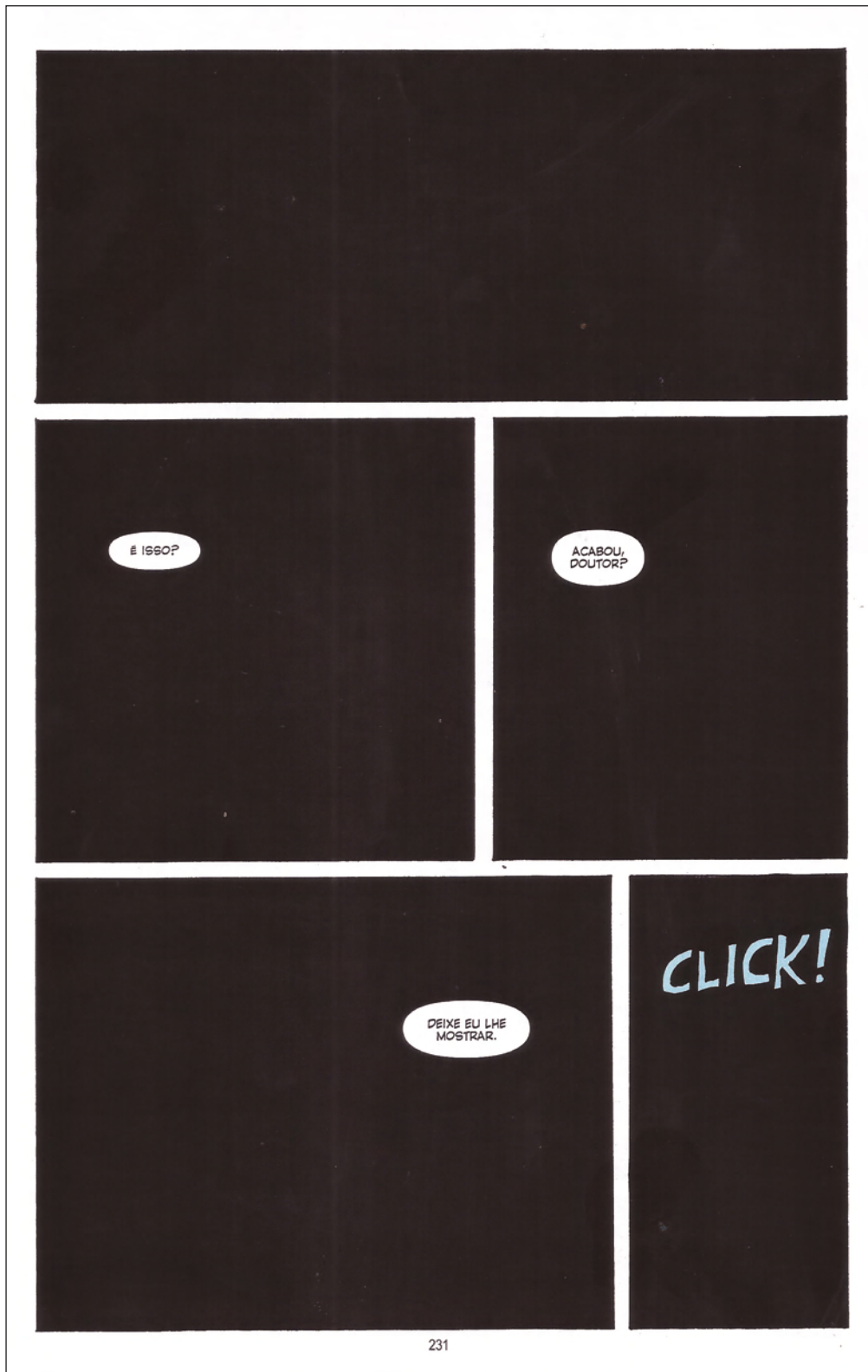


Fig. 20 - *Daytripper*, página 231.

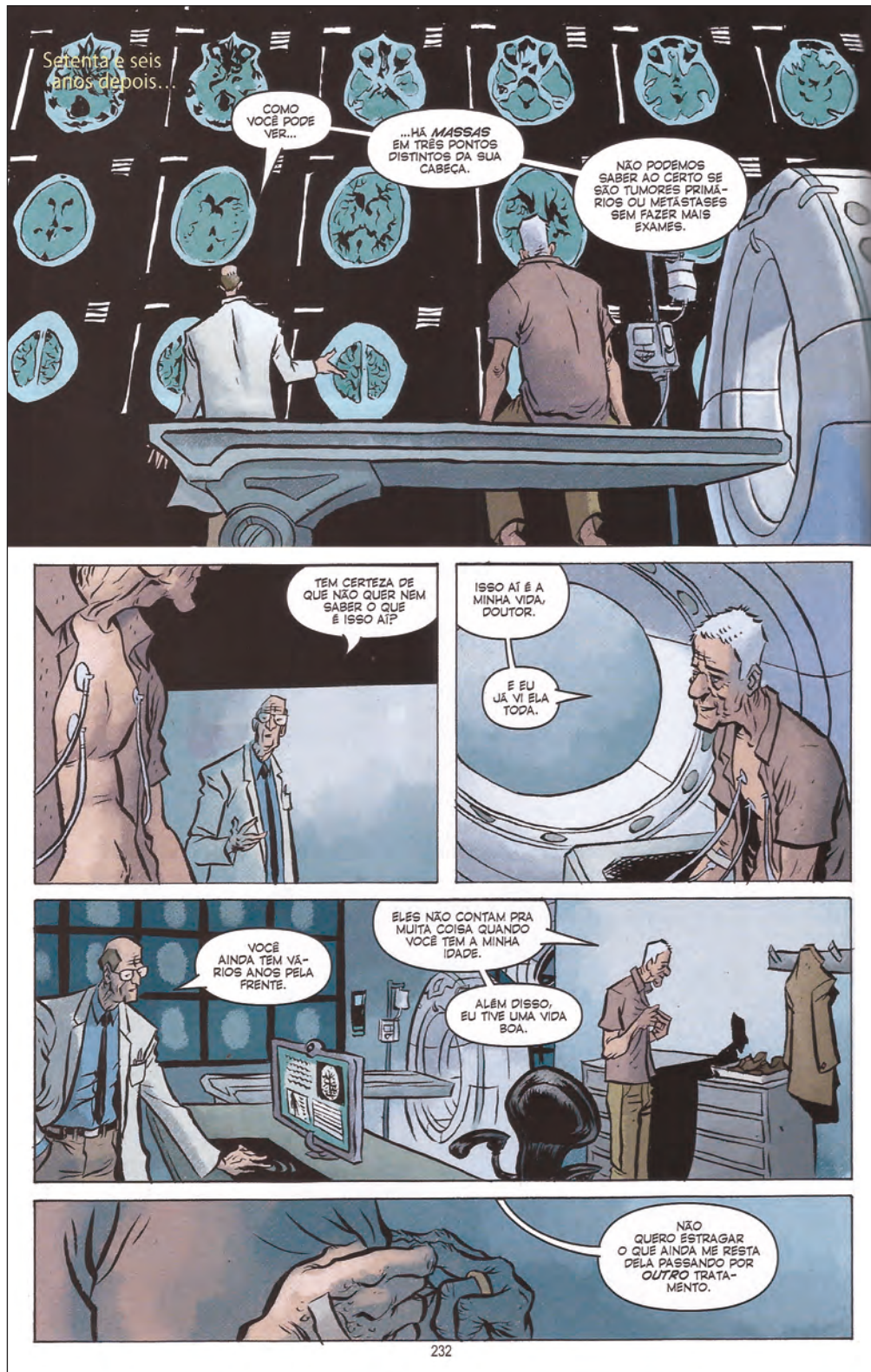


Fig. 21 - Daytripper, página 232.

Como os personagens não aparecem nas imagens e não há referências a nomes de quem fala, as páginas entre os momentos criam um paralelo entre os dois momentos na vida de Brás. Dessa forma, os dois extremos estão ligados diretamente por uma dupla de

páginas que não diz exatamente a que momento pertence. O que sabemos é que foi no escuro que Brás descobriu tanto a vida quanto a morte.

O silêncio provocado pela ausência de imagens nas páginas 230 e 231, provoca a imaginação do leitor. Sem a imagem, o leitor fica sem referencial de tempo e espaço, e precisa contar apenas com a própria criatividade para dar sentido ao que o texto coloca. O vazio na imagem deixa o momento suspenso até o leitor virar a página. Desvendar o que não é dito e as explicações que não são dadas faz parte do jogo com o leitor e nos leva a um outro tema importante do quadrinho: o mistério. A informação que não está acessível, que o leitor não consegue alcançar diretamente e precisa conviver mais com a pergunta do que com a resposta. O fazer artístico é sempre mais pergunta do que resposta, e os autores representam essa presença constante de um silêncio que não é preenchido - que também está presente na morte, que para nós é também indecifrável - nos mistérios escondidos entre as cenas e nos porquês que ficam sem resposta.

3. 2. PARA ALÉM DA MORTE

Em alguns momentos, a história de *Daytripper* se torna profundamente mística, cercada de mistérios e alegorias que fazem parte da temática da morte. É este ponto que os autores esbarram na fantasia descrita por Thompson (2001), tão frequente nas histórias em quadrinhos. As divisórias colocadas entre uma história e outra foram desenhadas por Gabriel Bá e carregam um clima onírico e misterioso, que apresenta elementos da história que está prestes a começar, mas de uma forma que o leitor só conseguirá compreender completamente depois que ler o capítulo. São sempre os primeiros mistérios que encontramos, sem nenhuma explicação a não ser o sentido simbólico que atribuímos a eles assim que terminamos a narrativa, um leve arranhar no conceito daquela imagem. Essa sensação - de se sentir capaz de compreender o significado da ilustração, mas nunca completamente - é algo presente na obra.

A história intitulada “21”, segunda história no encadernado, começa com um sonho de Brás. Aqui, a importância que Will Eisner confere à primeira página de uma história em quadrinhos é confirmada: ela de fato é quem prende o leitor na história. O traço é diferente do que predomina na HQ até então, mais fluído e detalhado, mostrando vários ângulos de uma mesma cena, como se estivesse parado na visão do sonho do personagem. As cores também são diferentes, frias e com tons noturnos. Na tira final da página, existem três quadrinhos: o primeiro ainda pertencente ao sonho e o último parte da realidade. O do meio faz a transição entre os dois, mostrando no balão a fala de Jorge para acordá-lo, enquanto a imagem ainda carrega os elementos etéreos do sonho.

No texto que abre o capítulo, o narrador ajuda o leitor a se localizar, deixando claro que aquilo é um sonho e abrindo o capítulo com uma reflexão que se relaciona a toda a *graphic novel*.

E lá estava ele, sonhando com o futuro. Tudo lhe parecia claro, certo. E pronto para ele. Não havia mistério, não havia medo, estava logo ali virando a esquina. Então Brás acordou e percebeu que, quando você vira a esquina, o futuro que você escreveu e desejou nem sempre está à sua espera. Na verdade, às vezes não é nada do que você estava esperando... O que existe lá é só mais um grande e irritante ponto de interrogação. Chamado vida (MOON e BĂ, 2011, p.37).

Ao falar sobre os sonhos de Brás os autores falam também sobre o momento da vida em que ele vivia. Jovem e animado, diferente do personagem frustrado que é retratado na primeira história. Desta forma, toda a viagem para Salvador foi uma espécie de “sonho”, antes de Brás acordar e perceber que o futuro não seria como ele esperava.

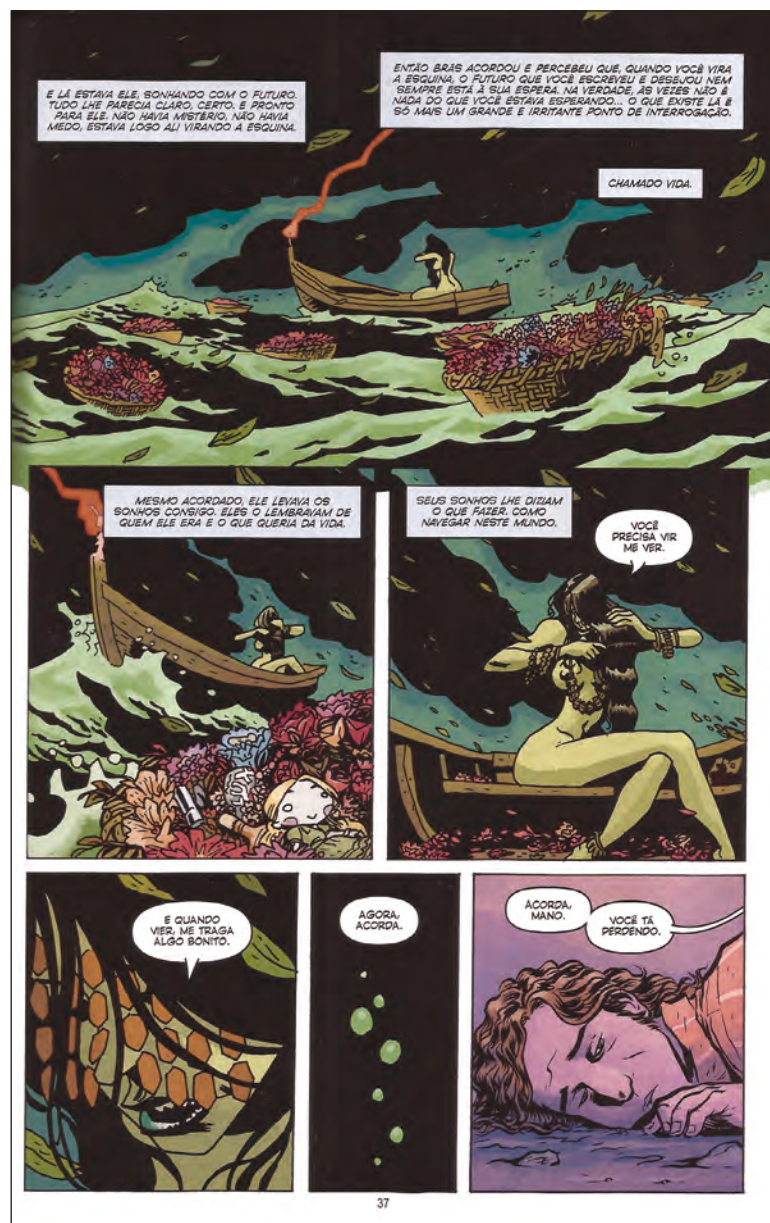


Fig. 22 - Daytripper, página 37.

A história começa e acompanhamos o passeio dos jovens Jorge e Brás em Salvador, onde ele conhece Olinda, que lembra vagamente a mulher que chamava por Brás no oceano. Ele conta a ela sobre o sonho que teve e Olinda interpreta que ele sonhou com Iemanjá e lembra que no dia seguinte seria feita uma grande celebração em nome dela. Brás e Jorge iriam embora, mas decidem ficar para a celebração. Olinda e Brás se encontram e ela coloca dois bonecos entre as oferendas para Iemanjá - bonecos que apareceram no sonho de Brás, mais uma referência à página inicial. É a entrada no campo do mistério, do que não podemos compreender. A cena seguinte mostra Brás na cama com Olinda, misturando sua figura com a mulher do sonho. O chamado do mar agora acontece de três formas para Brás: nos lábios da mulher durante o sexo, na lembrança do chamado de Iemanjá e, posteriormente, no bilhete deixado por Olinda ao lado de Brás na cama.



Fig. 23 - *Daytripper*, página 54.

O homem que se oferece na praia para levar Brás até o mar carrega algo de fantástico na forma como é desenhado, como se nele houvesse mais de uma pessoa em um corpo. É no mar que Brás encontra sua morte, mas os desenhos e o texto não mostram explicitamente como acontece.



Fig. 24 - Daytripper, página 56.



Fig. 25 - *Daytripper*, página 57.

A água, que simbolicamente é relacionada à vida e à placenta, é também a morte de Brás nesta história. O misticismo de Iemanjá, o simbolismo e o mistério deixam o final da narrativa em suspenso, para então migrar para uma história mais mundana nas páginas seguintes.

O mistério também está presente quando Brás relata aos amigos a história de seu apelido. O hospital sofreu um blecaute e a mãe cantou para ajudá-lo a encontrar o caminho para nascer no escuro.

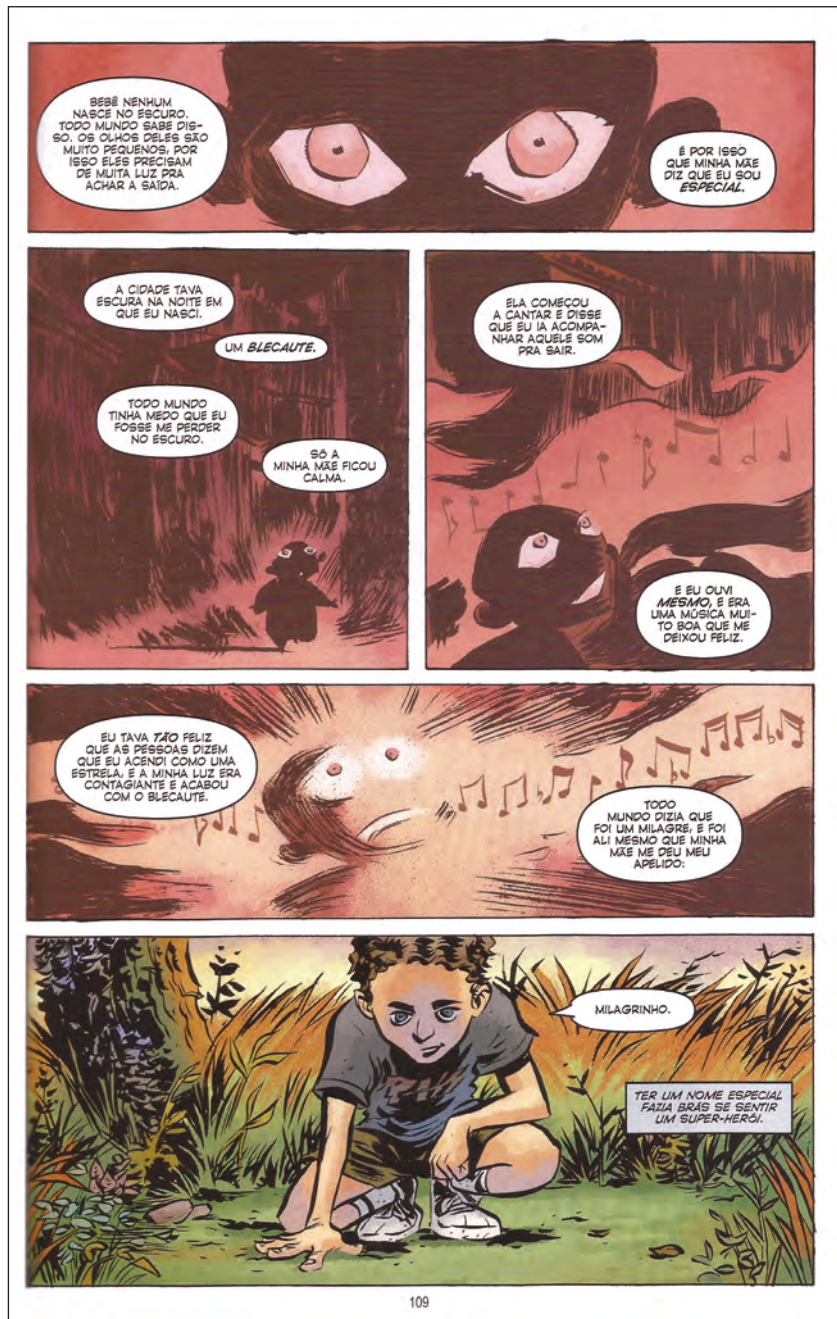


Fig. 26 - Daytripper, página 109.

Mais uma vez, o traço da história é diferente, desta vez composto basicamente por sombras. As cores ficam entre o vermelho e o preto, considerando que o pequeno Brás ainda estava no útero de sua mãe. A história aparece novamente, no já citado capítulo 76, em que Brás descobre estar com câncer, mas também deixa espaço para outras interpretações.

No penúltimo capítulo da *graphic novel*, o mistério atinge seu auge na história. O título do capítulo não aparece nas primeiras páginas, como o leitor está acostumado. Quase todos os desenhos da HQ foram feitos por Fábio Moon, mas este capítulo especificamente foi escrito por Gabriel Bá, que também desenhou as divisórias para as histórias. O capítulo

começa relembrando o sonho de Brás sobre a mulher na praia (página 37). A referência é direta, no texto, no traço e até mesmo na escolha da diagramação para a página. Temos o mesmo número de quadrinhos, mesma forma de distribuí-los e os mesmos personagens envolvidos. Existe ainda certa simetria em relação com ao capítulo em que as duas cenas aparecem: depois da primeira história e logo antes da última.



Fig. 27 - Daytripper, página 205.

No primeiro sonho, Brás é chamado para o mar e para a morte. Desta vez, ele é chamado para a vida. A história contada neste segundo sonho relembra diversas passagens da *graphic novel* e, embora vários personagens interajam com Brás, a fala de todos parece estar ligada à uma única reflexão, um único raciocínio - talvez o do subconsciente de Brás. Quando se encontra com o pai e o filho, na página 219, acontece um diálogo interessante.

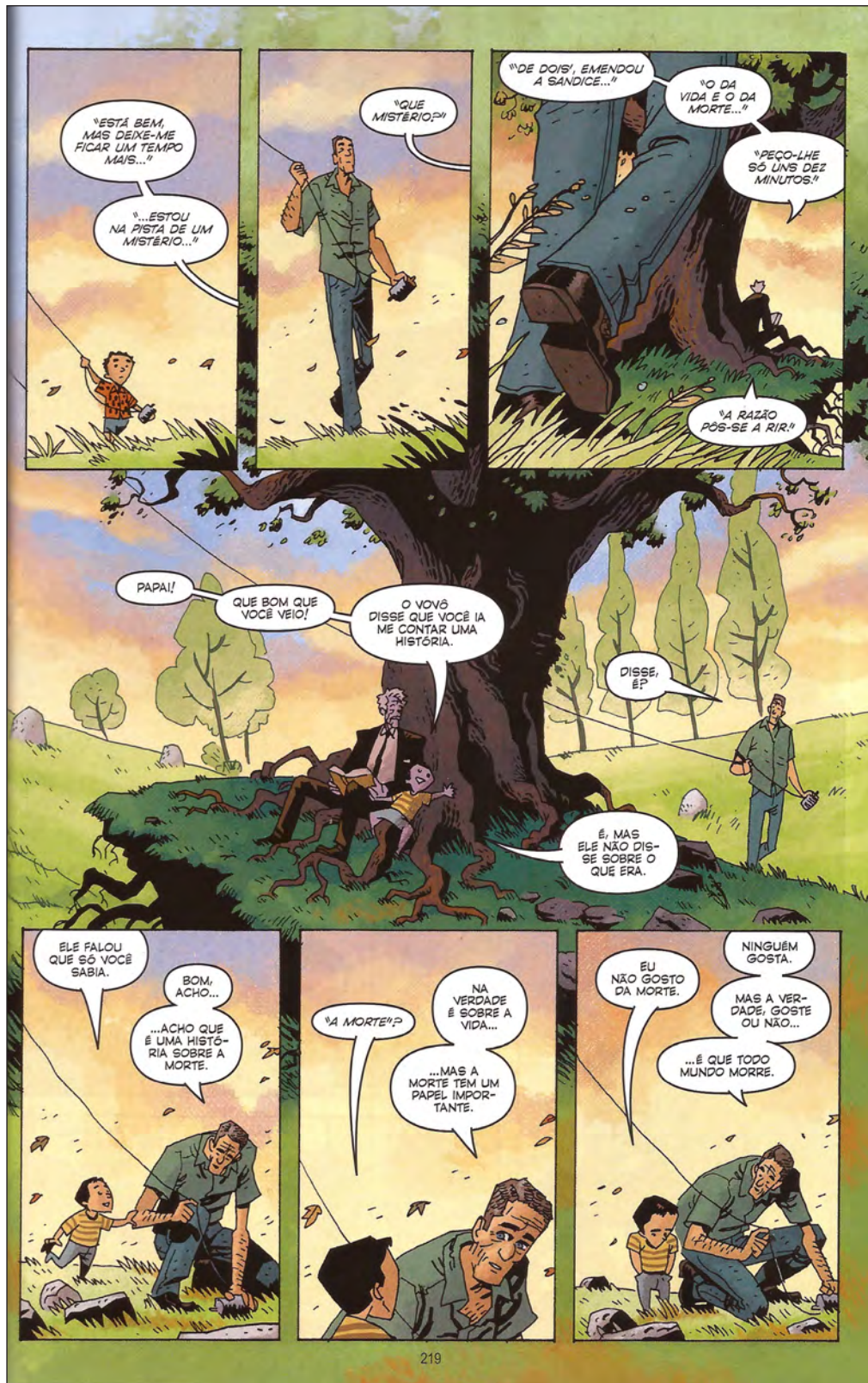


Fig. 28 - Daytripper, página 219.



Fig 29 - Daytripper, página 220.

Assim que chega, Miguel diz estar esperando uma história de Brás. O avô não sabia sobre o que era, apenas Brás sabia o tema. Brás diz logo que a história é sobre a morte e

depois se corrige: era sobre a vida, mas a morte tinha um papel importante. Miguel diz que não gosta da morte e Brás faz uma comparação entre a vida e um livro que aponta diretamente para a relação entre vida/morte e fazer artístico que discutimos neste capítulo.

Brás diz que a vida é como um livro e que, não importa o quanto gostemos do livro, ele chegará ao fim em algum momento. “Nenhum livro é completo sem o fim”, diz Brás. E são apenas nas últimas palavras é que conseguimos saber que o livro é bom e que a leitura valeu a pena. Neste momento, o livro se torna metalinguístico. Fala sobre o próprio suporte e a própria forma, justifica o movimento entre a vida e a morte que cria e relaciona com o fazer artístico. Brás reitera a importância das últimas palavras - que na *graphic novel* são ditas pelo obituário - e a forma como ganham significado e importância após o fim. A morte está presente no ato de ler, e só quando ela acontece na história é que ela ganha significado.

A história que Domingos prometeu a Miguel não é contada diretamente neste capítulo, mas como leitores, já sabemos que a história que foi prometida é a da *graphic novel*, a narrativa que estamos lendo. Apenas Brás poderia contar aquela história para o filho, porque apenas o personagem que vive o ciclo de viver e morrer em todas as histórias dos quadrinhos pode ter consciência da importância da vida e da morte para a arte e o gênero onde está inserido. É como se ele estivesse consciente de que é o personagem de uma obra literária, que as páginas finais dela se aproximam e explicasse para o leitor - personificado na imagem de Miguel - que não deve lamentar aquelas últimas páginas. Deve apreciá-las e prestar atenção nas últimas palavras.

A próxima mudança de ambiente no sonho de Brás antecipa um momento que o leitor ainda não conhece, mas conhecerá na próxima história. O personagem idoso, andando pela praia. A cena é toda colorida, mas há uma diferença de cor no personagem, como se ele não pertencesse totalmente àquele ambiente.

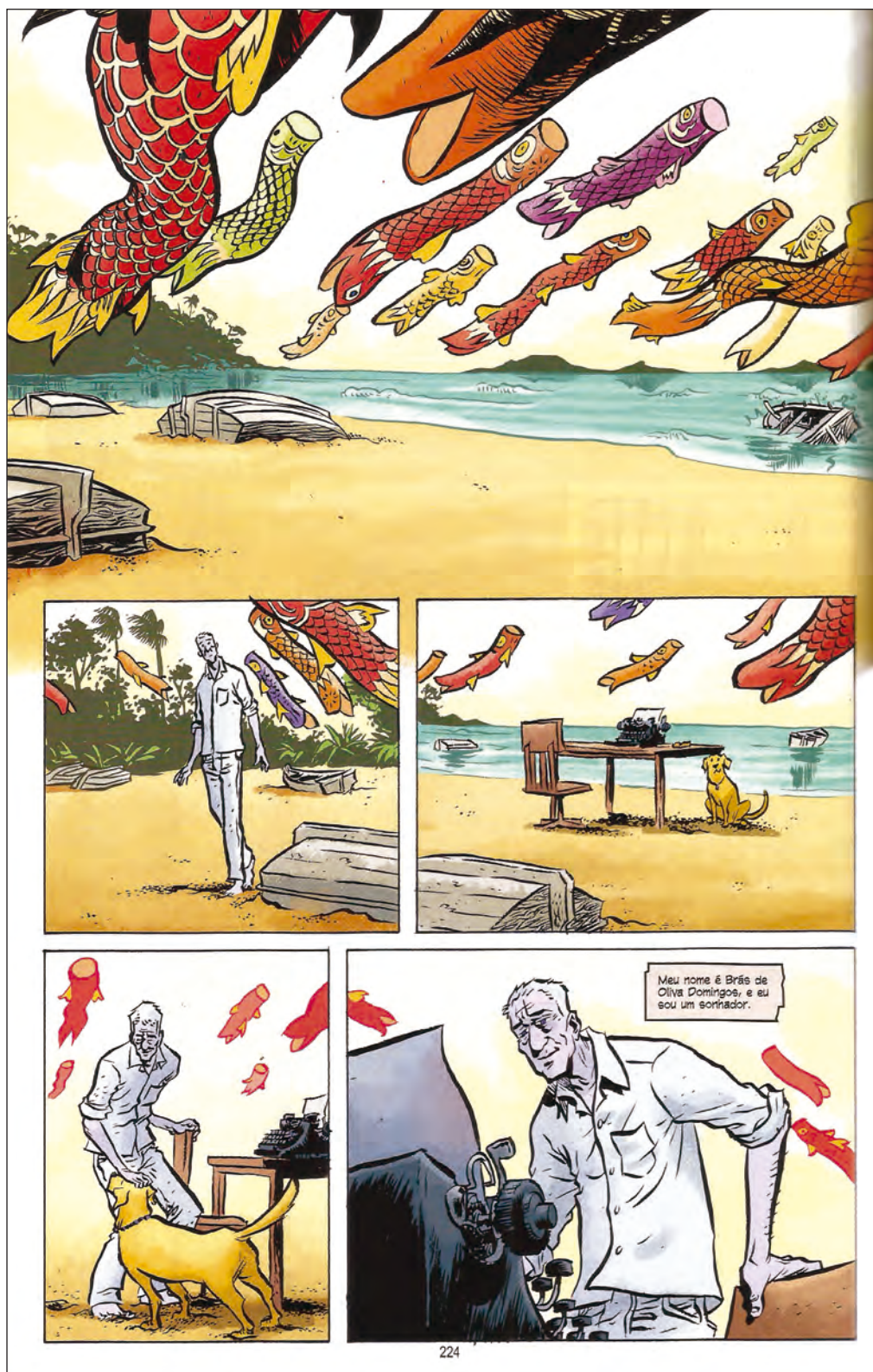


Fig. 30 - Daytripper, página 224.



Fig. 31 - Daytripper, página 225.

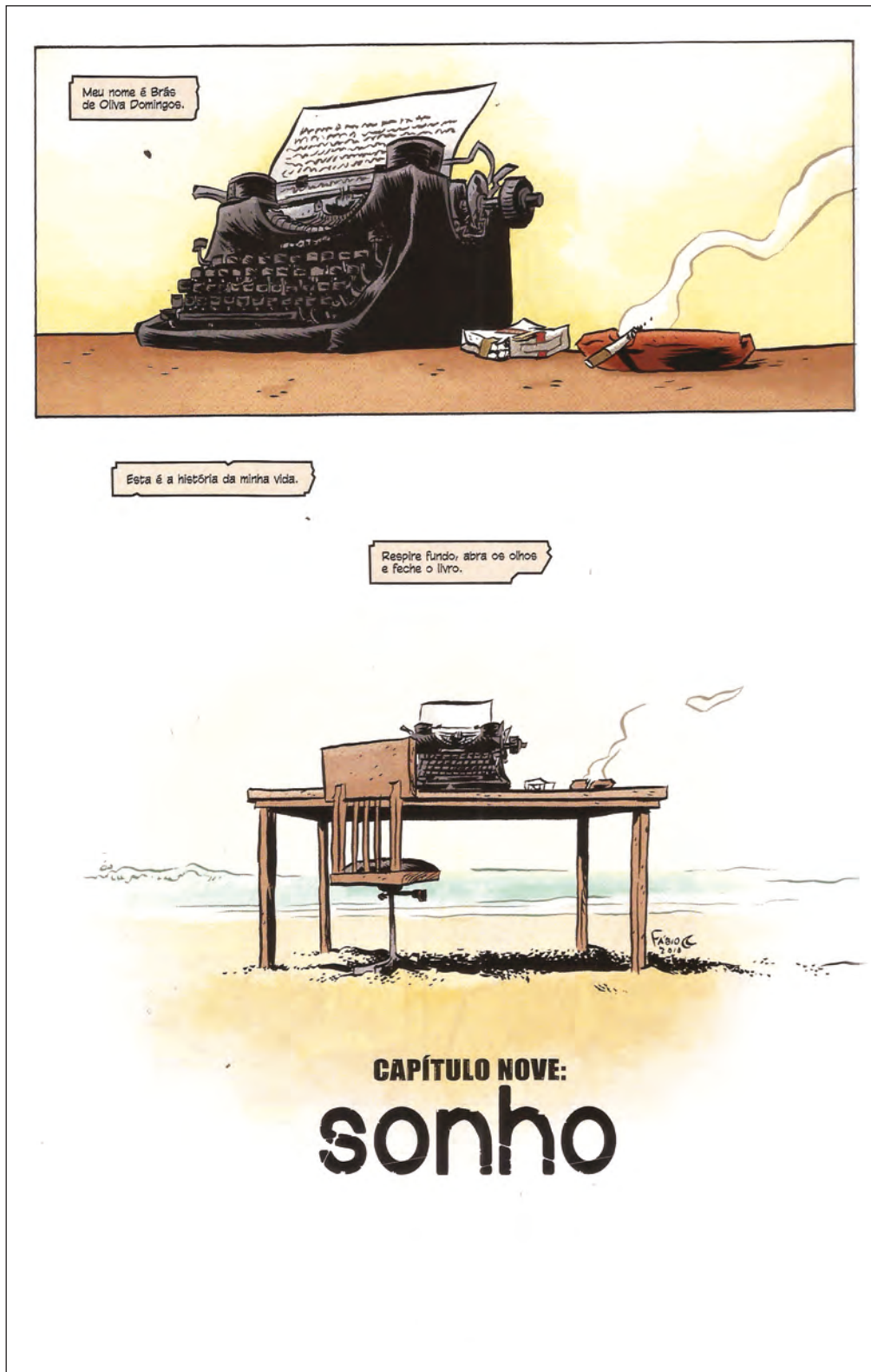


Fig. 32 - *Daytripper*, página 226.

O ritmo da história se torna mais lento, com quadrinhos momento-para-momento, mostrando uma alteração pequena de espaço e tempo. Brás se senta e começa a escrever na máquina. Pela primeira vez, o leitor entende com esta imagem, que é ele quem escreve

os obituários de Brás. No entanto, o obituário desta história não é para o protagonista. É para a *graphic novel*, que encontrará seu fim nas próximas páginas. Brás se apresenta e se despede, e a última fala é direcionada diretamente para o leitor: “*respire fundo, abra os olhos e feche o livro*”. E então, no final, o leitor encontra na palavra “Sonho” o nome do capítulo.

Dentro dos mistérios dos sonhos, Moon e Bá se tornam ainda mais metalinguísticos e apresentam o tema da HQ que vai além do duo morte-vida: a experiência artística, de criar e contemplar a obra de arte. Brás diz ao leitor que aquela é a história de sua vida e que chegou ao fim, declarando a morte da narrativa. O capítulo seguinte, o último, funciona como um epílogo.

Nele, conhecemos a vida do Brás idoso, a descoberta do câncer e a consciência de que sua história estava chegando ao fim. O vemos receber das mãos de seu filho, uma carta escrita pelo pai. E são as palavras escritas nesta carta - que são apresentadas nos quadri-nhos na *voz off* enquanto vemos Brás viver seus últimos momentos na praia durante o dia e depois durante a noite - que encerram a *graphic novel*. A carta foi escrita no dia da morte de Domingos, conseqüentemente, dia do nascimento de Miguel, e as palavras são para parabenizá-lo. O pai diz a Brás que agora sua vida não o pertencia mais, o filho seria o novo mestre de sua existência.

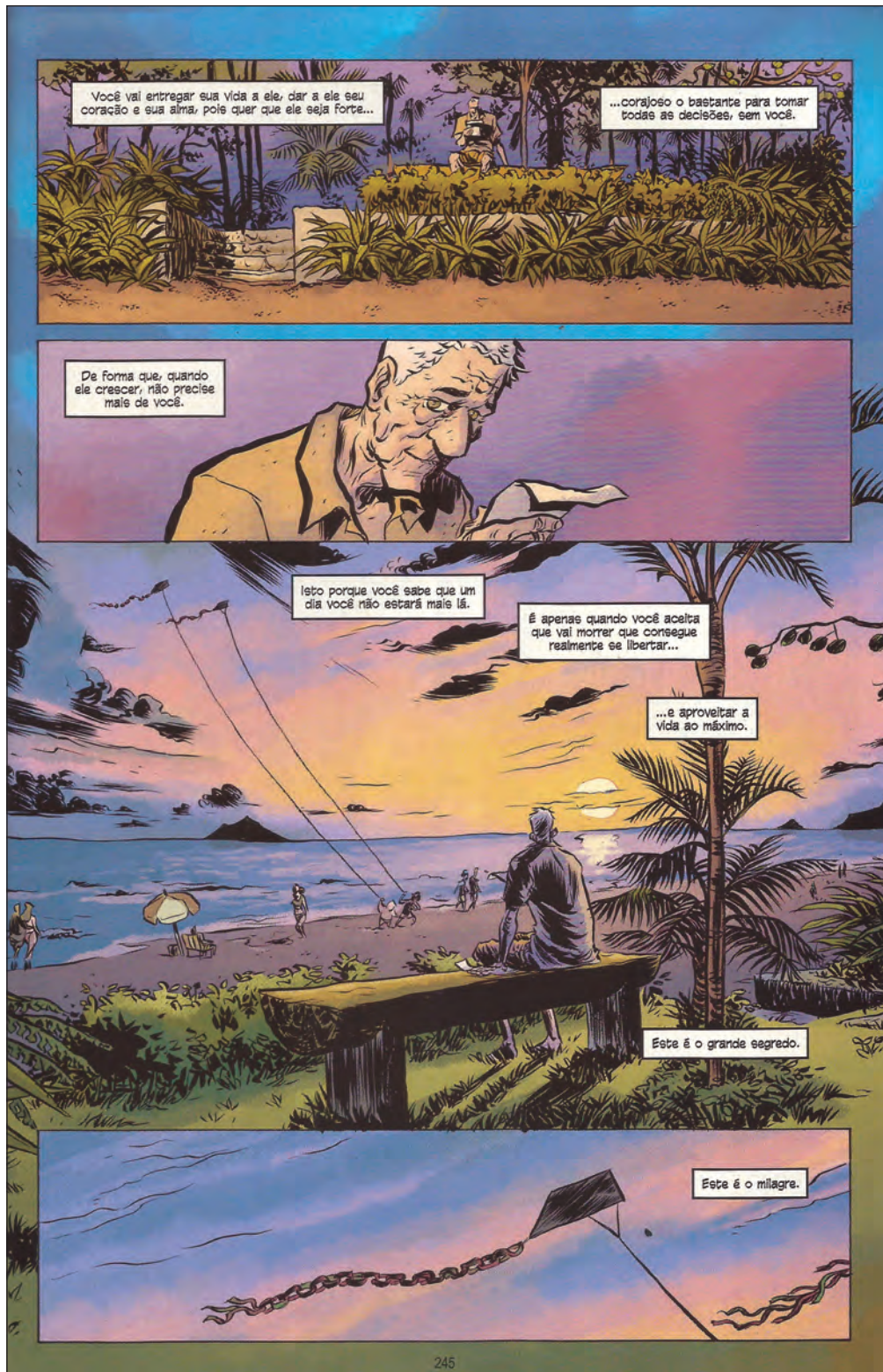


Fig. 33 - Daytripper, página 245.



Fig. 34 - *Daytripper*, página 248.

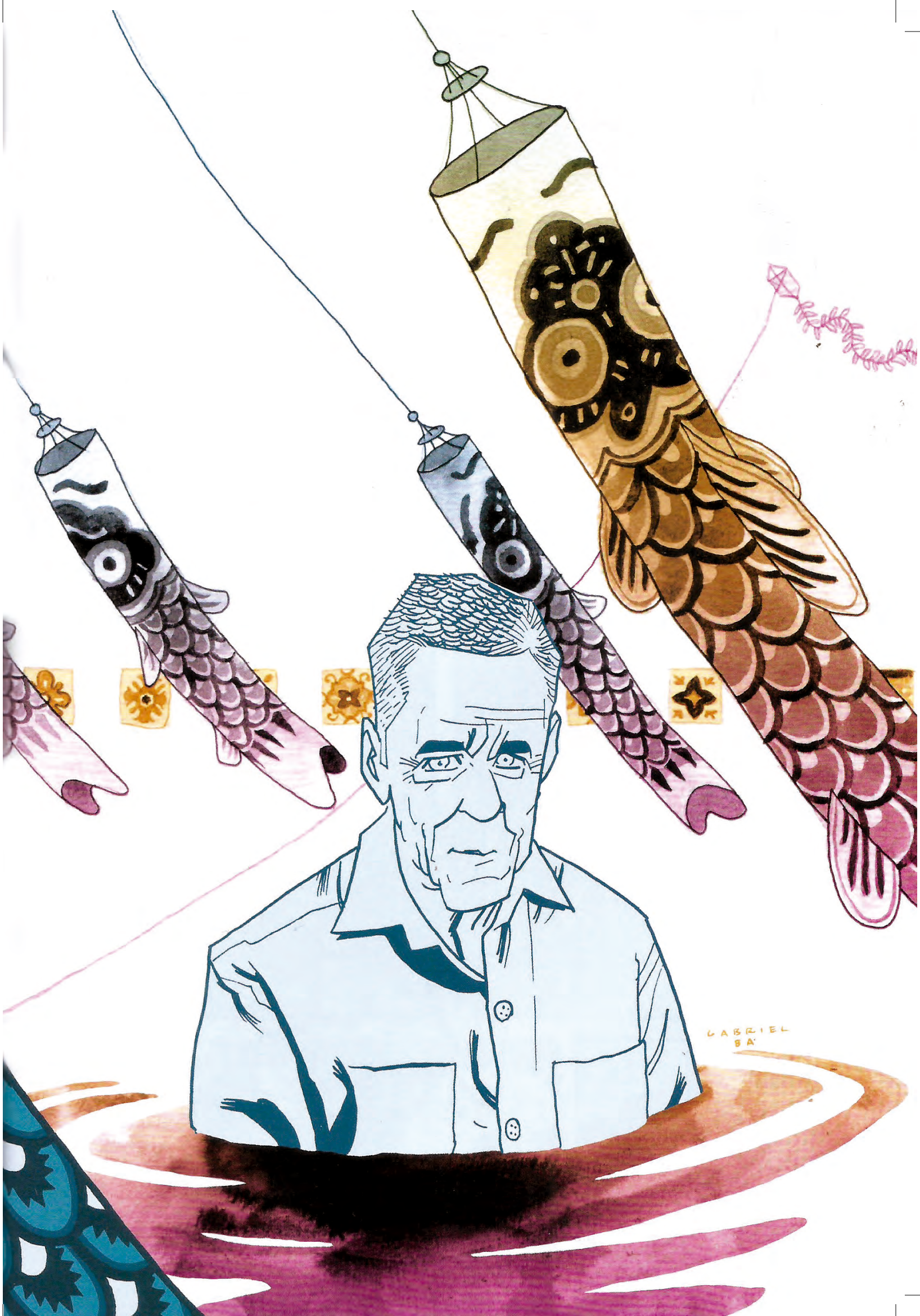
Há uma repetição do trecho em que as palavras da carta dizem que a consciência e aceitação de que a morte chegará é que liberta e permite que a vida seja aproveitada ao máximo. Na primeira cena, durante o dia, vemos Brás lendo a carta do pai na praia. Mas na segunda, ele não tem a carta. Parece repetir aquelas palavras para si mesmo e seguir com elas, até seu próprio final, no mar.



Fig. 35 - *Daytripper*, página 250.

Estas são as palavras finais da *graphic novel* que, como dito por Brás em “Sonho”, deixam a história mais real. Brás toma consciência que sua história é continuação da história de seu pai e continuará em seu filho. Como artistas, os autores se mostram conscientes que, finalizadas as páginas escritas e desenhadas por eles, é no leitor que a história ganhará vida. A morte de sua criação artística é também o nascimento de outra, assim como a morte do pai de Brás é também o nascimento do filho.

Não sabemos como de fato foi a morte do personagem. É um mistério que a narrativa mantém, assim como o motivo do passeio da praia, com Brás tendo consciência de que caminha para seu fim. Como leitores, não conseguimos apreender o sentido completo de nenhum capítulo do quadrinho e diversos elementos se fazem inexplicáveis para nós. Um bom exemplo é o livro “Olhos de Seda”, escrito pelo personagem, que aparece diversas vezes durante a história, mas nunca temos contato direto com seu conteúdo. Não sabemos o que Brás escreveu ali, que narrativa se esconde atrás da capa amarela. Este livro é o símbolo do mistério que a narrativa apresenta: conseguimos vê-lo, senti-lo, mas não conseguimos acessá-lo diretamente. Há sempre algo de inalcançável na criação artística, um sentido que nos escapa e nos prende, difícil de quantificar ou explicar. É este “algo que nos escapa” que alimenta e mantém a arte em movimento, vivendo e morrendo diante dos nossos olhos.



GABRIEL
BA

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No final do curso de especialização, eu tinha certeza que queria trabalhar com literatura brasileira contemporânea. Eu não conhecia muito sobre essa literatura quando comecei o curso, era um vazio que eu não sabia bem como preencher com a enorme saturação das livrarias. O curso me apresentou autores nacionais incríveis, deliciosos de ler, que falavam diretamente comigo. Perdi-me nos livros do Daniel Galera, me encantei ao descobrir que além de ilustrações incríveis, Lourenço Mutarelli fazia livros que me deixavam sem ar. Havia algo nesses dois que me provocava, e eu estava decidida a mergulhar fundo no universo de algum destes autores.

Quando a data de começar a fazer o projeto se aproximou o suficiente para decidir o tema, lembrei-me de outra paixão: as histórias em quadrinhos. Estão na minha prateleira desde pequena, tiveram participação ativa na minha formação como leitora, mas notei que via na minha estante muitos autores internacionais e poucos nacionais. Por que tão poucos? Fiquei incomodada. Será que a produção nacional não é boa a ponto de ter um espaço maior no mercado editorial e na minha estante? De repente, eu estava mergulhando em livrarias, me aprofundando em prateleiras de quadrinhos em busca de produções nacionais. Apaixonei-me logo no primeiro contato. Nunca mais saí daquelas prateleiras.

Foi ao ler as primeiras páginas de *Daytripper* - quadrinho que eu tinha em casa há anos, mas nunca tinha tido a curiosidade de ler - que tomei consciência de que o tema da minha pesquisa havia mudado. Estava escolhida a obra que eu queria pesquisar no final do meu curso: aquelas palavras tão bem escritas do texto, aqueles desenhos que diziam muito e, principalmente, aquele incômodo que a HQ me fez sentir a cada página. A cada história, sentia um frio na barriga esquisito, o texto e a imagem me envolveram completamente. Quando o quadrinho acabou, me senti ainda mais estranha e li novamente. Descobri que o incômodo estava na presença marcante da morte, muito mais forte do que nas dezenas de HQs cheias de violência e sangue que eu tinha na prateleira.

Durante a pesquisa sobre os autores, percebi que *Daytripper*, assim como muitas das obras de Moon e Bá, era metalinguística. Além do tema da morte, falava sobre o processo criativo, sobre a arte de narrar, o ciclo de vida e morte presente no ato de se produzir quadrinhos. A minha pesquisa se concentrou nesse aspecto e, assim como todas as coisas, precisa chegar ao fim. Consola-me saber que este final não precisa ser definitivo e que as perguntas que levantei aqui continuarão a me provocar a fazer novos caminhos neste campo.

Comecei a pesquisa procurando aprofundar meus conhecimentos sobre as histórias em quadrinhos e seus recursos de expressão. Organizei este material no primeiro capítulo, junto com um pouco da história de Fábio Moon e Gabriel Bá, para ajudar a basear as reflexões que faríamos em seguida.

No segundo capítulo, busquei criar um diálogo entre os estudos de Walter Benjamin sobre o narrador e *Daytripper*. O diálogo saiu fluido, um tanto natural, já que os temas abordados por Benjamin em seu texto se cruzam com os quadrinhos em diversos pontos. As palavras de Sophie Van Der Liden sobre o livro ilustrado me inspiraram bastante e enriqueceram muito a linha de pensamento que construí no decorrer do texto. A visão mais geral abriu caminho para as análises mais profundas no capítulo 3, onde selecionei trechos da *graphic novel* e apontei os elementos mais marcantes relacionados às minhas questões de pesquisa. Este foi um capítulo particularmente gostoso de escrever, pois me fez mergulhar ainda mais profundamente em *Daytripper*, ler e reler as palavras e as ilustrações e descobrir mais a cada mergulho.

Moon e Bá conseguiram ilustrar o jogo entre a vida e a morte com sensibilidade e delicadeza, sem oferecer respostas prontas, levantando questionamentos que fazem parte do que é ser humano e estar vivo. Apaixonamo-nos pelo mistério e o sagrado presentes na dualidade de nascer e morrer e emergimos transformados da leitura, com a experiência de viver com Brás uma vida inteira.

No final da *graphic novel*, há um texto de Fábio Moon acompanhado dos primeiros esboços do quadrinho. O texto fala sobre a vontade de se fazer uma história sobre momentos silenciosos, que fosse como uma troca de olhares.

Queríamos aquela sensação de que a vida está acontecendo aqui, bem à nossa frente, e estamos vivendo.
E como vivemos.
E às vezes morremos para provar que vivemos. (MOON, 2011, p. 257).

Encerro minha pesquisa com essa exata sensação: de que a vida se espalha diante dos nossos olhos, e é a morte quem faz perceber a beleza do que está acontecendo a cada momento. O incômodo de ler *Daytripper* é o mesmo incômodo de terminar este trabalho: eu queria mais, mas este ciclo precisa chegar ao fim para iniciar o próximo.



Fig. 36 - Tirinha “Quase nada” #176.

BIBLIOGRAFIA

BENJAMIN, W. O Narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. e A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: ___ *Walter Benjamin - Obras escolhidas*. . Magia e técnica, arte e política. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CARDOSO, Marcelo Zikán. *Como as histórias em quadrinhos vêm o Brasil*: de Agostini a Hugo Pratt. 2000. Dissertação de mestrado em comunicação. ECA/USP, São Paulo, 2000.

___. Estudos Interartes. In *Revista literatura e sociedade* (2). São Paulo, USP, 1997, p. 37-54.

COSTA, Lucas Piter Alves. *O Alienista, de Fábio Moon e Gabriel Bá: uma análise do discurso quadrinístico*. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em Letras/UFV, Viçosa, 2013.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

___. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3º ed. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FREUD, S. (1996). Recordar, repetir e elaborar. In: *Obras completas de S. Freud*. v. XII, p.161-171. Rio de Janeiro: Imago.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Não contar mais? In: ___ *História e narração em Walter Benjamin*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. Tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Makron Books, 2008.

___. *Reinventando os quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2006.

___. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. *Daytripper*. Barueri: Panini Books, 2011.

___. Entrevista com Fábio Moon e Gabriel Bá. *Originais Reprovados*. Revista literária dos alunos do curso de Editoração da USP. Maio de 2011. Disponível em: <<http://comartejr.com.br/originais/wp/archives/279>>. Acesso em 18 de junho de 2014.

___. Depoimento [2009]. *GHQ: Garagem Hermética Quadrinhos*. Entrevista concedida a GHQ. Disponível em: <<http://ghq.com.br/gabriel-ba-e-fabio-moon/>>. Acesso em: 18 de junho de 2014.

____. Contadores de histórias: entrevista com Fábio Moon e Gabriel Bá. *O Grito!* Entrevista concedida a Paulo Floro. Setembro de 2007. Disponível em <<http://www.revistaogrito.com/oage/blog/2007/09/29/entrevista-fabio-moon-e-gabriel-ba/>>. Acesso em 18 de junho de 2014.

____. *O Alienista*. São Paulo: Agir, 2007.

____. *10 pãezinhos: Fanzine*. São Paulo: Devir Editora, 2007.

____. *Mesa para dois*. São Paulo: Devir, 2006.

____. *Meu coração não sei por que*. São Paulo: Via Lettera, 2006.

____. *Crítica!* São Paulo: Devir, 2004.

____. *Autobiographix*. Milwaukie: Dark Horse, 2003.

____. *O girassol e a Lua*. São Paulo: Via Lettera, 2000.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *A arte dos “Quadrinhos” e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos de cultura*. Tese - FFLCH/USP, São Paulo, 2008.

SANTAELLA, Lucia. Três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo. In: *Líbero*, ano V, v. 5, nº 9-10, 2002, p. 30-39.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez, 2000.

TOMÉ, Marcel Luiz. *As inovações estéticas e narrativas nos quadrinhos autorais de Fábio Moon e Gabriel Bá: Um estudo de Daytripper*. Dissertação - Programa de Mestrado em Comunicação/USCS, São Caetano do Sul, 2013.

VAN DER LINDEN, Sophie. *Para ler o livro ilustrado*. Tradução de: Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.