

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Sobre riscos, rostos e ratos: um olhar à visualidade em *Maus*, de Art Spiegelman

Juiz de Fora
2016

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Sobre riscos, rostos e ratos: um olhar à visualidade em *Maus*, de Art Spiegelman

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Gilvan Procópio Ribeiro

Juiz de Fora

2016

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Martoni, Bernard.

Sobre riscos, rostos e ratos : um olhar à visualidade em Maus, de Art Spiegelman / Bernard Martoni. -- 2016.

233 p. : il.

Orientador: Gilvan Procópio Ribeiro

Coorientador: Afonso Celso Carvalho Rodrigues

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2016.

1. Maus: a história de um sobrevivente. 2. histórias em quadrinhos. 3. literatura. 4. alegoria. 5. Shoah. I. Ribeiro, Gilvan Procópio, orient. II. Rodrigues, Afonso Celso Carvalho, coorient. III. Título.

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Sobre riscos, rostos e ratos: um olhar à visualidade em *Maus*, de Art Spiegelman

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Área de Concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em 01/09/2016.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Gilvan Procópio Ribeiro (Orientador)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues (Coorientador)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Gazy Andraus
Centro Universitário Metropolitano de São Paulo

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha mãe, Regina Martoni. Um eterno referencial de persistência e fonte de um carinho ilimitado. Admiro e amo muito você.

Obrigado por tudo.

AGRADECIMENTOS

A tarefa de agradecer pode ser tão extensa e complexa quanto a pesquisa. O esquecimento de um ou outro autor pode passar despercebido ao trabalho, afinal, nenhuma pesquisa encerra-se em si, apenas abre novos caminhos e olhares, mas aquelas pessoas que contribuíram com palavras e gestos ou qualquer forma de auxílio para esse momento importante, essas não devem ser esquecidas. Tentarei então não me esquecer de nenhuma, mas já assumindo minhas limitações da minha memória, como esta pesquisa coloca, a memória está sujeita a falhas e lacunas.

Tentarei seguir uma trajetória cronológica de minha vida, já que o objeto deste trabalho é algo que há muito trago comigo, uma das primeiras memórias, de minhas primeiras ansiedades, era a de desvendar as páginas daqueles gibis. Essa trajetória de agradecimento inicia com minha família. Meus pais Regina e Geraldo, que em minhas primeiras lembranças nas noites monótonas de Roraima, em que não tinha muito além de um modesto lanche, nosso programa era ir ao aeroporto para comprar uma história em quadrinho, uma pra mim outra para o meu irmão Bruno. Obrigado, mãe, você sempre será meu referencial de conhecimento, coragem e carinho, amo você. Mesmo carinho, divido com minha irmã Brenda, que ainda que seja mais nova, me ensina muito. Agradeço a minha tia Mama pelo estímulo à arte, que veio junto com os quadrinhos.

Agradeço minha esposa Monique pelo companheirismo e profundo estímulo nessa caminhada. Seu apoio e auxílio em diversos momentos tornou tudo isso possível, minha felicidade em dividir essa conquista com você é imensa. Obrigado por estar neste momento comigo.

Obrigado, Bruno. Por dividir comigo a paixão pelas HQs e sempre voltar pra casa com uma mochila lotada de quadrinhos - essencialmente *X-Men* e *Wolverine*. Junto dele, agradeço a um exército de amigos que me emprestaram essas revistinhas. Obrigado Aristides, Gustavo, Felga, Leitão, Frederico Pipa, Gabriel DJ, pela amizade de vocês, pelos quadrinhos e por horas de conversa (in)úteis sobre isso. Alguns amigos têm lugares especiais em minhas memórias por motivos além do empréstimo de revistinhas e uma amizade de muito tempo. Meus amigos Qualhada, ou Leonardo se você não tem intimidade, e Frederico Crochet. O primeiro por uma conversa sobre *Batman: cavaleiro das trevas* e da riqueza de um tal de *Wachmen*, um estímulo a conhecer mais desse universo, explorar possibilidades. O segundo, na certeza de esquecer algum motivo, agradeço pela constante confiança em minha

capacidade, e talvez meu mais antigo amigo de debate sobre esse fantástico universo, e claro, pelo *Arma X*. Muito obrigado a todos vocês.

Após formar em Letras, cursei mais algumas disciplinas da faculdade de Artes, sendo que uma delas falava também de quadrinhos. Nessa ocasião tive acesso às obras de Will Eisner e tantos outros autores, mas o principal acesso foi ao professor e amigo Afonso. A pessoa que talvez, um óbvio eufemismo, seja a mais responsável por esse trabalho, aquela que me mostrou ser possível pesquisar quadrinhos, estudar essa forma de leitura, pessoa que por mais vezes do que posso contar me ajudou em minhas pesquisas com excessivos elogios e uma profunda confiança em meu trabalho, um dos profissionais que mais admiro. Muito obrigado Afonso, você é uma parte imensa deste trabalho.

Antes de entrar no mestrado, algumas pessoas me estimularam muito pela vida acadêmica agradeço muito a minha amiga e irmã Eli Macuxi, meu pai torto Reinaldo Imbrozio que fui (re)conhecer bem mais velho. Ao começar a trabalhar no Instituto Federal do Sudeste de Minas, campus Barbacena, vários colegas me ajudaram, tanto no processo de ingresso no mestrado como na produção deste trabalho. Obrigado ao colega Alessandro Eleutério, por suas palavras, conhecimento e estímulo; à amiga Gislene Teixeira, caríssima Carmen Losano e a madrinha Alcimara pelos *insights* e disposição em ler, corrigir e construir; aos amigos Douglas Pereira, Guilherme Copati, Helcio Ribeiro, José Bernardo Broutelles, Josimar Rocha, Thiago Barreto e Vanessa Ferreira por conversas produtivas e variadas ajudas. Agradeço ao IF sudeste MG, campus Barbacena pela bolsa de auxílio. À biblioteca do ICSA e aos amigos dessa mesma instituição que me ajudarem e estimularam na reta final.

Durante o curso de mestrado diversas pessoas me ajudaram. Tive colegas que colaboraram de diferentes formas, dividindo trabalhos e seminários ou em conversas tão produtivas quanto aulas. Obrigado às/aos colegas Jaqueline Seabra, Pedro, Wendell Guiducci, Roberta Oliveira, Elisângela Gomes, Alice Cardoso, Lu Freesz, Rafael Senra, Sandro Mendes e Marcos Caetano que me ajudaram com conhecimentos, conversas, sugestões, trabalhos, elogios e apoio. Agradeço à professora Ana Beatriz e às funcionárias Daniele e Gisele pela compreensão com o fato de eu morar em outra cidade durante todo o curso. À professora Silvina Carrizo pela confiança, estímulo e carinho, muito obrigado, Silvina.

Agradeço ao professor orientador Gilvan Procópio, que aceitou me ajudar, e como ajudou, durante todo o processo. Por compartilhar comigo um pouco de seu conhecimento, por críticas sempre construtivas e por me auxiliar a dar contornos em ideias difusas e desordenadas. Agradeço ao professor Anderson Pires, quem conheci muito antes, quando o

mestrado ainda era uma ideia, mas mesmo assim demonstrou uma imensa boa vontade em me ajudar. Fiquei muito feliz de reencontrá-lo na UFJF e envolvê-lo no trabalho. Na metade do curso de oportunidade de conhecer o professor Gazy Andraus, que além de um ativo quadrinhista e pesquisador da arte sequencial, mostrou-se uma pessoa acessível e sempre disposta a ajudar. Foi uma grande felicidade ter você durante o processo. Agradeço aos colegas do ASPAS, Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, conhecê-los e participar dos eventos certamente me ajudou muito.

Agradeço aos meus alunos pela oportunidade em compartilhar conhecimento, permitir minhas associações com Superman, Batman, Deadpool nas aulas de literatura. Agradeço principalmente aos meus alunos nerds que me fazem falar de quadrinhos, mesmo quando o assunto é outro (sim Diegho, você está aqui).

Aproveito para não agradecer à Netflix, HBO, AMC e demais canais e sites de série. Tudo fica muito mais difícil dividindo o tempo com vocês.

Quando falo em primeira pessoa do plural neste trabalho, não é apenas por uma formalidade acadêmica, é porque de fato muitas ideias e vozes ecoam nessas páginas. Obrigado a todos vocês, adorei esse caminho e pretendo caminhar ainda mais por ele.

RESUMO

Este trabalho se debruça sobre a história em quadrinhos *Maus: a história de um sobrevivente*, de Art Spiegelman, buscando com esse olhar entender o código imagético adotado pelo autor na construção narrativa de seu romance gráfico. Partindo de questões mais amplas, como o histórico desse meio narrativo e sua linguagem, a presente análise contextualiza a obra dentro do universo das *comics* para, em seguida, aprofundar-se nas especificidades de sua construção narrativa, em particular as escolhas visuais adotadas por Spiegelman. Em uma tentativa de ampliar as possibilidades interpretativas da obra, aplicamos o conceito benjaminiano de alegoria como chave para o entendimento da representação dos judeus como ratos e seu processo de construção. Desse modo, espera-se compreender um pouco mais sobre a peculiar linguagem dos quadrinhos, em particular os recursos e processos narrativos presentes em *Maus*.

Palavras-chave: *Maus*, histórias em quadrinhos, literatura, alegoria, *Shoah*

ABSTRACT

This essay focuses on the comic strip *Maus, a survivor's tale*, by Art Spiegelman, through this scope we seek to understand the image code adopted by the author in the narrative construction of his graphic novel. Starting from broader issues, such as the history of this narrative medium and its language, this analysis contextualizes *Maus* within the universe of comics. After that, delves into the specifics of their narrative construction, specially the visual choices adopted by Spiegelman. In an attempt to expand the interpretive possibilities of the book, we applied Walter Benjamin's concept of allegory as a way to understand the representation of Jews as mice and its construction process. Thus, it is expected to understand a little more about the peculiar language of comics, specially the resources and narratives processes presented in *Maus*.

Keywords: *Maus*, comic strips, literature, allegory *Shoah*

Sumário

INTRODUÇÃO.....	12
PARTE I – DOWN TO THE MOUSE HOLE.....	16
CAPÍTULO 1 - A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY.....	16
1.2 – Um meio mal visto: impressões simplificadas a respeito dos quadrinhos	18
1.3 – Da Europa aos EUA: 1827 e as primeiras manifestações	22
1.4 – A “moral e os bons costumes” encontram as HQs: 1940 e 1950, duas longas décadas.....	25
1.5 – A volta por baixo: o underground e alternativo como escape criativo.....	29
1.6 – Um marco nos quadrinhos e o estabelecimento de um novo gênero.....	34
1.6.1 – <i>Shoah</i> , testemunho e ratos.	44
1.6.2 – <i>Rats and mice</i> : a busca por uma tradução.....	57
1.6.3 – <i>Graphic novel</i> : um nome mais bonito do que história em quadrinhos.....	62
CAPÍTULO 2 - UMA LINGUAGEM PARTICULAR	66
2.1 – Visual e Verbal: as duas faces do quadrinho.....	66
2.1.1 – Hieróglifos e ideogramas: a palavra em forma de desenho.....	68
2.2 – Alguns conceitos e contornos de uma nova linguagem.....	72
2.3 – Requadros: a moldura de uma linguagem	83
2.4 – O tempo e o espaço.....	96
2.5 – Ainda assim, um meio que não é levado a sério.....	99
PARTE II – NA TOCA DO RATO	103
CAPÍTULO 3 - O GRAFISMO DE <i>MAUS</i> : UMA LEITURA MUITO ALÉM DAS PALAVRAS.....	103
3.1 – Estilo gráfico como ferramenta narrativa	103
3.1.1 – A exploração artística de <i>Maus</i>	110
3.1.2 – Detalhismo: os cenários como âncoras de uma realidade	117
3.2 – A linguagem expressionista de Spiegelman.	122
3.2.1 – O Expressionismo como linguagem do <i>lager</i>	125
3.2.2 – A narrativa em preto e branco da xilogravura	130
3.5 – Antropomorfização: a (des/re)construção do humano.....	131
3.6 – Realismo v representação	141
3.6.1 – Ratos e homens.....	145
CAPÍTULO 4 - RUÍNA, FRAGMENTO E HISTÓRIA: A ALEGORIA DOS RATOS..	152
4.1 – A limitação da metáfora	152
4.2 – Alegoria: a linguagem da catástrofe	154

4.2.1 – A alegoria dos ratos	159
4.2.2 – A significação pelas cicatrizes.....	165
4.3 – As lacunas alegóricas.....	171
4.3.1 – Os animais num mundo antropomorfizado	172
4.3.2 – Máscaras sobre máscaras.....	183
4.3.2 – Retratos como captura de um real	188
CONSIDERAÇÕES FINAIS	199
REFERÊNCIAS	205
ANEXOS	211

INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, as histórias em quadrinhos (HQs, quadrinhos, *comics*, *comic strips*) foram, e ainda são em alguma medida, equivocadamente consideradas uma forma inferior às demais produções artísticas, não sendo consideradas mais do que um produto da cultura de massa. Esse pensamento reducionista e preconceituoso possui argumentos como: uma dita limitação temática, devido à maioria de suas primeiras manifestações em tiras, ocuparem-se de narrativas mais divertidas, curtas e superficiais. Talvez o principal argumento, e o mais equivocado, trata da ampla utilização de imagens, e do pouco volume de texto verbal, por esse motivo, as histórias em quadrinhos eram consideradas uma forma menor de escrita, contendo informações “mastigadas”.

Enquanto narrativa e forma de representação, as histórias em quadrinhos não devem ser percebidas como uma literatura menor ou uma irmã cocha de outras mídias como o cinema ou pintura. Sua narrativa não está vinculada exclusivamente a sua unidade textual ou visual, mas na relação desses dois aspectos, que, por sua vez, estabelece um processo de escrita e leitura singular. Nessa interação, ou relação texto-imagem, encontra-se uma ilusória simplicidade e importante característica das histórias em quadrinhos, uma vez que se trata de analisar não um e/ou outro aspecto, mas as diferentes relações que se pode estabelecer entre essas partes.

O desenho aparenta ser um meio de expressão simples, porém nele reside uma complexidade comparável à intrigante atuação da partícula atômica. E igualmente o são as histórias em quadrinhos, que se constituem primordialmente de desenhos: elementos principais que retomam e simulam uma representação imagética da vida (real ou ficcional) em movimento (ANDRAUS, 2006, p. 174).

Uma vez que o texto escrito e as imagens compartilham o mesmo espaço físico, a página, a distribuição dos elementos nesse espaço possui uma grande relevância narrativa, além do fato de que ambos são vistos simultaneamente e não em uma ordem sintática, como na prosa. As características visuais vão além dos desenhos de personagem, cenário ou formas de requadro. Existem outras abordagens visuais abordadas em uma HQ, esses recursos participam do processo narrativo como um todo, compõem a linguagem dos quadrinhos. As escolhas do artista não são, ou não deveriam ser, apenas estéticas, mas a articulação de uma linguagem que relaciona o visual com o verbal, a palavra à imagem, nesse sentido, as HQs configuram-se como uma forma narrativa legítima e única.

Em seu histórico não superior a duzentos anos, quando considerado um formato físico semelhante ao encontrado hoje, as histórias em quadrinhos desenvolveram-se de modo variado em diferentes partes do mundo, sendo o modelo europeu uma forte contribuição para o desenvolvimento de uma abordagem mais artística e inclusive na mudança para um formato livresco no mercado americano. O diálogo com esses quadrinhos levou a algumas mudanças no que se pensava até então, culminando no surgimento da *graphic novel* e uma consequente mudança de *status* das publicações norte-americanas.

Nesse processo, diversos artistas destacam-se por suas inovações nos vários aspectos das histórias e quadrinhos, proporcionando uma reflexão a respeito de sua linguagem e possibilidades narrativas. Desse modo, os quadrinhos passaram a ser percebidos como uma legítima forma de expressão artística, eliminando, ou pelo menos diminuindo, o *status* de apenas ser uma forma infantil e simplificada de se contar história. Entre os quadrinhistas e obras que proporcionaram essa mudança do paradigma das HQs, destaca-se a obra norte-americano *Maus: a história de um sobrevivente*¹, do quadrinista Art Spiegelman.

A produção de *Maus* durou cerca de treze anos de produção, sem contar a primeira versão de três páginas de 1972, esse tempo foi necessário devido não só à complexidade do tema que a obra aborda, o holocausto judaico ou *Shoah*², mas pela preocupação de Spiegelman com a linguagem a ser utilizada. Escolhas como: estilo gráfico, construção dos personagens como animais, seleção, organização e colocação de textos verbais; foram motivos que tornaram o processo longo, enfim, em *Maus*, os elementos não são colocados por acaso, mas em serviço de um processo narrativo realizado em uma história em quadrinhos. Com o grande volume de mídias que tentaram representar a *Shoah*, a história em quadrinhos de Spiegelman surge como uma forma de representar o que foram os acontecimentos nos campos de extermínio e não mais uma reprodução fotográfica, uma tentativa de recriar os acontecimentos. Esse valor de *Maus* reside nas cuidadosas escolhas de Spiegelman para produzir uma representação única e relevante da *Shoah*.

Para essa análise, o trabalho é dividido em duas partes principais, contendo dois capítulos cada uma. A primeira parte, *Down to the rat hole*³, contém os dois primeiros capítulos. Esse primeiro momento trata de aspectos mais amplos às histórias em quadrinhos, são desse modo uma abordagem de questões mais fundamentais para as análises que seguiram

¹Do original: *Maus, a survivor's tale*.

²Palavra hebraica utilizada em substituição ao termo ‘holocausto’. O termo “*Shoah*” é abordado em detalhes mais adiante no trabalho.

³Descendo para o buraco do rato (tradução minha).

na segunda metade. No primeiro capítulo, *A long time ago in a galaxy far, far away...*⁴, é feita uma recuperação do histórico das histórias em quadrinhos. No entanto, é realizado um recorte dentro desse histórico, utilizando esse como forma de melhor entender o objeto de análise da pesquisa: o romance gráfico *Maus*. Desse modo, propõe-se um recorte desde 1930, com as primeiras manifestações dos quadrinhos em um formato próximo ao encontrado nos dias de hoje, passando por alguns momentos que demonstrem o desenvolvimento desse meio narrativo, culminando com o surgimento de *Maus*, primeiro e segundo volume, 1986 e 1991 respectivamente. Os recortes históricos apresentados visam mostrar como os quadrinhos foram pensados em diferentes momentos para que seja melhor entendido o que a obra de Spiegelman representa no contexto desse meio narrativo.

O segundo capítulo, *Uma linguagem particular*, trata da linguagem das HQs, uma identificação do que constitui essa linguagem e como essa se articula. Discute-se os aspectos visuais e verbais nas histórias em quadrinhos, por uma finalidade puramente didática, esses aspectos são apresentados de forma mais dicotômica, essa separação objetiva a identificação de como as palavras e imagens surgem na narrativa dos quadrinhos, um reconhecimento daquilo que é visual e do que é verbal. Em seguida, e mais importante, apresenta-se a articulação da linguagem dos quadrinhos, como a relação desses dois aspectos produzem um sistema de transmissão que, aparente uma simplicidade, mas que, em suas sutilezas, criam um complexo sistema narrativo.

A segunda metade intitulada *Na toca do rato* contém os capítulos três e quatro e aborda aspectos mais particulares, nesse momento, a análise se aprofunda na obra em si. Em grande medida, esse trabalho trata dos aspectos visuais da obra e a segunda parte concentra-se na importância que as escolhas visuais adotadas pelo quadrinhista possuem no texto para a construção narrativa da *Shoah*. No capítulo três, *O grafismo em Maus: uma leitura muito além das palavras*, primeiramente é analisado a construção da narrativa pelos recursos visuais e como esses recursos se apresentam no livro, um estabelecimento da narrativa gráfica que as histórias em quadrinhos se propõem. São abordadas questões como a construção visual dos personagens e o minimalismo dessa construção em oposição à presença de um detalhamento e a utilização de um estilo mais expressionista como estabelecimento da ambientação da narrativa.

O quarto e último capítulo intitulado *Ruína, fragmento e história: a alegoria dos ratos* retoma a representação das personagens com a cabeça, ou o rosto, de animais, estabelecendo-

⁴Há muito tempo atrás, em uma galáxia muito muito distante (tradução minha).

se nesse momento uma relação da representação de Spiegelman e o conceito de alegoria proposto por Walter Benjamin. O capítulo concentra-se na representação que é feita do povo judeu em *Maus*, em uma proposta de leitura do uso dos ratos para representar os principais prisioneiros dos campos de extermínio durante a Segunda Grande Guerra. Busca-se não somente possíveis significados, mas também apresentar como essa escolha proporciona lacunas, “falhas”, na constituição do universo de *Maus*.

Busca-se enfim à compreensão acerca do valor que a obra de Spiegelman representa dentro do meio das histórias em quadrinhos. Perceber como as escolhas e técnicas adotadas pelo autor nos treze anos de produção de *Maus* trouxeram uma nova visão sobre as HQs, tanto para leitores - que perceberam que os *comics* podem oferecer experiências de leitura além de um divertimento imediato, transitar nos mais diferentes temas, como a *Shoah*- como para os quadrinhistas que tiveram contato com uma obra que demonstrou novas possibilidades do que se pensava das narrativas em quadrinhos, houve uma dilatação das fronteiras que marcavam o potencial das HQs.

PARTE I – DOWN TO THE MOUSE HOLE

CAPÍTULO 1 - A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...

As histórias em quadrinhos, quadrinhos ou gibis como são bastante conhecidas no Brasil, recebem diferentes nomes pelo mundo como: HQ(s) e gibi (Brasil); *comics*, *comic strip* e *comic book* (Estados Unidos), *bandes dessinées*, BD ou bédé (França), *fumetti* (Itália). Não apenas o nome sofre alteração de acordo com sua origem, mas também a forma como essas narrativas são criadas. O primeiro capítulo desse trabalho objetiva levar ao leitor um breve histórico sobre as histórias em quadrinhos. Possuindo não mais que dois séculos desde seu surgimento, os quadrinhos se desenvolveram em diversos aspectos como diferentes opções estéticas em seus desenhos, técnicas advindas do desenvolvimento tecnológico, diferentes temáticas narrativas, variados formatos e suportes. Observa-se também, que nesse tempo, surgiram alguns gêneros, variações que exploraram diferentes aspectos comunicativos e narrativos. O conhecimento desse histórico mostra-se relevante, pois o mesmo nos permite entender o impacto de cada mudança ocorrida, em particular a importância da obra *Maus: a história de um sobrevivente*⁵ dentro do desenvolvimento dessa forma narrativa.

1.1 – O que é, ou pode ser, esse tal de quadrinho?

As histórias em quadrinhos são antes de tudo uma forma narrativa, um comunicador de histórias, em nosso mundo pode-se dizer que, junto com os filmes, são a principal forma de contar uma história utilizando imagens. Devido a sua associação de texto verbal e visual, as HQs são uma forma de leitura singular, capaz de abarcar, comunicar os mais diferentes tipos de conteúdo, se não todos.

Os termos para identificar os quadrinhos variam bastante e são utilizados de forma a atender os diferentes papéis que as HQs exercem. Ao ser questionado a respeito dos rumos que os quadrinhos tomariam no futuro, a resposta de Eisner utiliza alguns termos para identificá-los, a aplicação desses, no entanto, é utilizada para diferentes aspectos do objeto quadrinho: “Para mim, quadrinho é uma forma de contar uma história. É um modo de

⁵ Do original: *Maus, a survivor's tale*.

escrever. É uma linguagem. Quando você pergunta para onde os *comics* como meio estão indo..., quem pode saber para onde a indústria está indo?” (EISNER apud BROWNSTEIN, 2014, p. 331 e 332). Em sua fala, são usadas três formas de identificar as histórias em quadrinhos: linguagem, meio e indústria.

Ao estabelecê-los como “um modo de escrever”, “uma linguagem”, Eisner coloca essa forma de comunicação como uma expressão artística, e como tal possui uma série de recursos que podem ser utilizados, um léxico artístico, uma linguagem. Assim como a fotografia utiliza-se da luz ou a pintura de cores, formas e pinceladas, para representar algo, os quadrinhos usam de diversos recursos visuais e verbais, tratados detalhadamente nesse trabalho, para atingir diferentes objetivos artísticos e comunicativos. Desse modo, há um reforço do aspecto narrativo, os quadrinhos como uma forma de escrita que pode, e deve ser analisada segundo sua própria linguagem e não uma forma menos competente de cinema ou literatura, por exemplo.

Um pouco adiante Eisner utiliza novamente o termo “meio”, englobando não apenas os elementos da linguagem dos quadrinhos, mas também o objeto quadrinho como comunicação, suporte físico e seus diferentes aspectos:

Para mim, o meio é o negócio de comunicar histórias com imagens, a combinação inteligente de palavras e imagens. Isso é o que todos sabemos muito bem. Vejo os quadrinhos como um meio; não vejo como algo sendo impresso em papel, ou necessariamente feito na internet ou qualquer que seja o caso. Vejo como um item comercializável em si mesmo, essa é a coisa que penso que vai sobreviver, independentemente de como é distribuído: o fato é que esse meio é válido, é essencial e que vale a pena. Vai existir uma estrutura econômica para apoiá-lo, porque as pessoas vão estar dispostas a pagar por ele. (EISNER apud BROWNSTEIN, 2014, p. 333)

Ao ser visto como uma indústria, os quadrinhos estão associados a toda uma logística comercial que permite a reprodução, distribuição e venda de histórias em quadrinhos, não havendo uma relação com os aspectos artísticos dessa produção. A associação dos *comics* com a indústria dos quadrinhos está bastante presente em seu histórico norte-americano, como será apresentado mais adiante, e acaba atribuindo uma carga pejorativa ao meio, relegando-o a nada mais que uma forma de entretenimento, sem maiores possibilidades narrativas ou artísticas. Nessa perspectiva, as HQs são um produto, possuindo pouco interesse para essa análise, focada nas opções artísticas e narrativas da obra *Maus*.

1.2 – Um meio mal visto: impressões simplificadas a respeito dos quadrinhos

Ao pensar o meio dos quadrinhos, primeiramente faz-se necessário uma desconstrução do modo como normalmente esse ainda é visto. Em seu histórico, os quadrinhos foram comumente considerados uma forma menor de leitura, isso ocorreu por várias questões, em particular por, em sua origem, ser um texto focado na comicidade e posteriormente nas aventuras, e por isso seria uma forma simplificada de leitura.

Durante quase totalidade dos 180 anos de história que examinamos nestas páginas, os quadrinhos foram uma arte de massas considerada vulgar, que estava sempre e exclusivamente a serviço dos interesses comerciais, com frequência como um artigo que fazia parte do universo do consumo infantil e juvenil. (GARCÍA, 2012, p. 301)

Essa visão das HQs abordada por García está particularmente presente no Brasil e nos Estados Unidos, ainda que tenha mudado bastante ao longo dos anos, esse pensamento simplista e preconceituoso ainda é encontrado nos dias de hoje, mesmo que com menor frequência. Essa associação preconceituosa e simplista está de alguma forma ligada ao histórico dos quadrinhos, em particular sua origem nos jornais estadunidenses do século XIX e o personagem *Yellow Kid* (1896), de Richard Outcault.

O papel desempenhado pelos quadrinhos naquela época pode apontar para algum dos motivos que levaram as HQ a serem vista de tal forma. Nesse sentido, os quadrinhos estariam associados a uma mídia que atinge a um grande público e seu conteúdo seria julgado pelo meio ao qual está vinculado e não por suas possibilidades ou conteúdo em si. Em seu estudo sobre a crise contemporânea, Marshall McLuhan coloca alguns questionamentos sobre o valor da cultura no século XX devido ao surgimento de novos meios de comunicação:

Tanto assim que até o dia de hoje os norte-americanos associam principalmente a cultura com os livros. Mas paradoxalmente, é na América do Norte que os novos meios da visão e do som obtiveram maior impacto popular. Será precisamente em decorrência do fato de estabelecermos a mais ampla separação entre cultura e os nossos novos meios que nos tornamos incapazes de encarar os novos meios como cultura séria? Será que quatro séculos de livro nos hipnotizaram numa tal concentração sobre o conteúdo dos livros e dos novos meios que não podemos reconhecer que a própria forma de qualquer meio de comunicação é tão importante quanto qualquer coisa que ele transmita? (MCLUHAN, 2000, p. 153 e 154).

Ainda que não se refira diretamente às histórias em quadrinhos, o pensamento de McLuhan mostra-se útil para o entendimento da desvalorização cultural que o quadrinho

sofre(u). Uma vez que seu suporte físico aproxima-se do livro e veicula uma narrativa, a comparação não se mostra tão estranha. No entanto o pensamento simplista que se tem sobre as HQs a reduz a uma forma menor de narrativa. Em grande medida há um entendimento do que é quadrinho muito mais por aquilo que está nele, do que pelo meio em si, uma confusão entre o veículo e a mensagem. O mesmo raciocínio de McLuhan é apresentado por Scott McCloud ao fazer a diferenciação entre forma, quadrinho, e conteúdo, possibilidades de ideias e narrativas contidas em uma HQ:



Fig. 1: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 9, 2005.

Nesse período, os quadrinhos eram lidos por toda a família, sendo então dirigidos a todos seus membros, no entanto, a forte presença de protagonistas crianças, fará com que os quadrinhos sejam direcionados a um público mais infantil (GARCÍA, 2012, p. 72). As narrativas não possuíam grande profundidade ou proporcionavam complexas reflexões,

tratavam de questões frívolas. Martín-Barbero aponta para um duplo traço das histórias em quadrinhos no mercado norte-americano, o de ruptura e continuidade:

Na história em quadrinhos norte-americana dessa época, podemos ver em ação, com toda a nitidez, tanto a ruptura quanto a continuidade. A ruptura, na “marca registrada” firmada pelos *syndicates*, que mediatizam o trabalho dos autores até estereotipar em último grau os personagens, simplificar ao máximo os argumentos e baratear o traço do desenho: a *narração* é assim empobrecida, desativada. No entanto, há continuidade na produção de um *folclore* que busca no antigo o anonimato, a repetição e a interpelação ao inconsciente coletivo que “vive” na figura dos heróis e na linguagem de adágios e provérbios, nas facilidades de memorização e na transposição da narrativa para a cotidianidade em que se vive (MARTÍN-BARBERO, 1997, p. 196).

Possuindo um formato mais próximo das atuais tiras de jornal (tirinhas ou tiras), as histórias em quadrinhos eram um material de temática cômica, que levou ao próprio nome *comic book*, e posteriormente *comics*. Um dos principais nomes do quadrinho mundial, William Erwin Eisner⁶ opta pela utilização do termo “arte sequencial”, devido à limitação de “*comic*” em relação às possibilidades desse meio narrativo:

A arte sequencial é um meio válido, eu a chamo de “arte sequencial” por falta de um nome melhor. Eu sempre fui incomodado, desde o primeiro dia em que me envolvi com os quadrinhos. ‘*Comics*’ é um termo inapropriado, os quadrinhos não devem ser necessariamente cômicos ou engraçados (MASTERS OF COMIC BOOKS ART, 1/6. Viola, 1987 - tradução minha⁷).

Devido ao seu tamanho, ainda tratava-se de uma narrativa bastante direta, que o leitor abarcava sua totalidade com um único olhar, ocupando-o apenas por alguns segundos como aponta García (2012, p. 86). Essa temática encontra no leitor infantil seu público mais voraz e rapidamente passa a ser direcionado a esse. Atualmente esse movimento diminuiu muito, uma vez que os jornais praticamente aboliram as tirinhas de suas páginas, as mesmas ainda podem ser encontradas com bastante frequência na internet.

Nesse sentido, os quadrinhos ocuparam durante muito tempo esse papel de uma experiência narrativa simplificada e menos aprofundada, sendo assim uma leitura de simples

⁶ Mais conhecido como Will Eisner, é um dos principais nomes dos quadrinhos norte-americanos. Atuante no meio por mais de cinquenta anos, ficou mundialmente conhecido pelo desenvolvimento do personagem *The Spirit* (1940), pela publicação da obra *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1978) assim como as que se seguiram. Um dos principais prêmios do meio dos quadrinhos leva seu nome.

⁷ Do original: “Sequencial art is valid medium, I call the ‘sequencial art’ for one of a better name. I always be annoyed for the very first day in my involvement in comics with the use of word ‘comics’. ‘Comics’ is a misnomer and comics should not be comical it should not be, necessarily, funny (...)”.

absorção, de desenhos, até pela tecnologia que era empregada nas publicações, distante de uma tradição artística e focada na grande maioria, em narrativas cômicas e de aventura, tornando-se, aparentemente, uma simples fonte de entretenimento.

Uma particularidade das histórias em quadrinhos que deve ser destacada é a figura do autor. A produção de uma HQ possui várias etapas. Entre as funções existentes, as principais são: escrita ou roteirização, desenho, arte final, cor e letramento. Essas funções podem ser desempenhadas por várias pessoas ou por apenas um único indivíduo, dependendo da necessidade e intenção:

Diferentemente do teatro (e do cinema), cuja tecnologia exige, pela sua natureza, as contribuições coordenadas de muitos especialistas, as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único artista. A escolha por um trabalho em equipe em geral se relaciona com a exigência de tempo (EISNER, 2010, p. 128).

A exigência de tempo apontada por Eisner faz referência, principalmente ao grande mercado. Ao passo que o trabalho individual refere-se a um produto mais íntimo e sem compromisso com grandes editoras. Dessa forma, o artista, no sentido mais amplo da palavra, dos quadrinhos é aquele que de algum modo participa das etapas de produção de uma HQ. Comumente, esse artista recebe o nome de quadrinhista, ou cartunista devido a uma tradução mais literal do termo em inglês *cartoonist*. Casos como o dos escritores Alan Moore e Neil Gaiman, que “apenas” escrevem as histórias também são frequentemente identificados como quadrinhistas.

Alan Moore merece destaque por uma particularidade em seu trabalho. Juntamente com seu roteiro, o escritor coloca de forma extremamente detalhada como determinado momento deve ser colocado na página, incluindo detalhes como posicionamento, ângulo e outras informações minuciosas sobre a cena. Observa-se que o próprio ato de escrever roteiro de quadrinho, envolve particularidades que dialogam com essa linguagem igualmente particular. Outro destaque deveras importante para esse trabalho é o do quadrinhista Art Spiegelman. Mesmo tendo algum auxílio de sua esposa, Françoise Mouly, a autoria de *Maus* é creditada exclusivamente a ele, responsável por todas as etapas, da pesquisa à arte final e letramento.

1.3 – Da Europa aos EUA: 1827 e as primeiras manifestações

Ainda pensando na origem dos quadrinhos, mas voltando-se para a Europa, o suíço Rodolphe Töpffer, reconhecido hoje como um dos criadores do que seriam as histórias em quadrinhos (GARCÍA, 2012, p. 54), tampouco atribuía seriedade ou *status* de arte a seus primeiros trabalhos, descobertos apenas dez anos após sua criação em 1827. Ainda não identificados como quadrinhos dos últimos cem anos, seu criador os chamava de *garatujas* ou bobagens gráficas suas narrativas “leves e frívolas, viagens satíricas nas quais o protagonista salta em peripécia rocambolesca impulsionado por casualidades exagerada” (GARCÍA, 2012, p. 52). O valor de sua obra reside na capacidade narrativa atribuída às imagens, uma narrativa por imagens e não por um texto escrito.

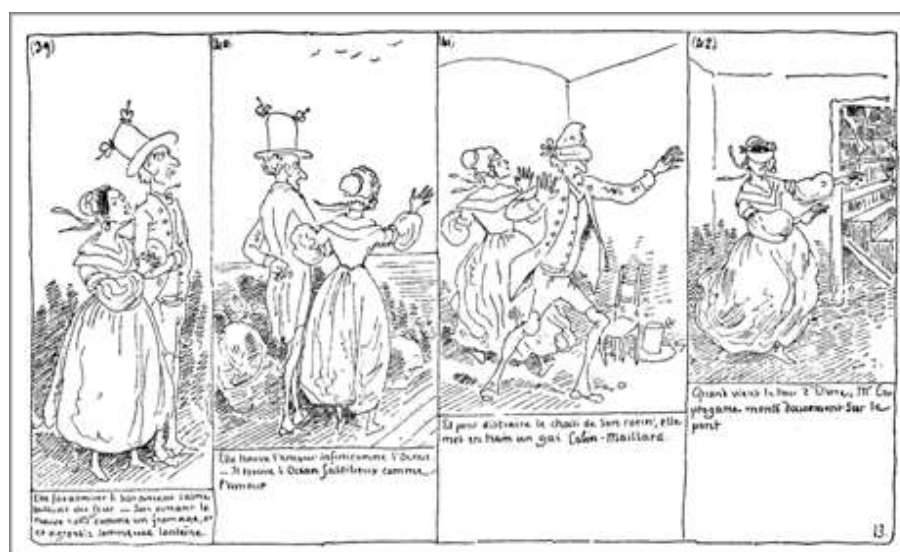


Fig. 2: Rodolphe Töpffer, imagem da internet.

O diálogo com o trabalho de Töpffer estendeu-se pela Europa, e chegou aos Estados Unidos em 1841, no entanto, não teve ampla ou imediata repercussão no mercado norte americano. Destaca-se nesse mercado a figura do alemão Wilhelm Busch (1832-1908). Em oposição às narrativas inocentes de Töpffer, Busch coloca nas páginas de *Max und Moritz*⁸ uma narrativa repleta de humor negro que conta as trapalhadas dos dois garotos que são

⁸ Anexo 1.

transformados em grão para alimentar os patos. Além disso, acompanhando cada quadrinho⁹, vinheta ou requadro¹⁰, era colocado um par de versos, atribuindo um ritmo musical à narrativa (GARCÍA, 2012, p. 58).

Outro importante nome é o de A. B. Frost (1851-1928), que teve a preocupação, assim como seus contemporâneos, em retratar a passagem do tempo. Para tal, o artista utiliza da repetição de planos e fundos, enquanto que no primeiro plano, transcorre um fluxo de ações, como colocado na tira *Our Cat Eats Rat Poison*¹¹(1881), do próprio Frost. Observa-se no primeiro par de requadro a utilização de um mesmo fundo, desse modo, a diferença entre eles é a ação ocorrida no primeiro plano.

⁹ “A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo de narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia” (EISNER, p. 39, 2010).

¹⁰ De modo a evitar que se confunda “quadrinho” enquanto espaço que delimita, contorna determinado momento, e “quadrinho” como um dos nomes dados às histórias em quadrinho, o presente trabalho frequentemente opta pelo uso dos termos “requadro” e “vinheta” para que se evite confundir os termos.

¹¹ Nosso rato comeu veneno de rato (tradução minha.)

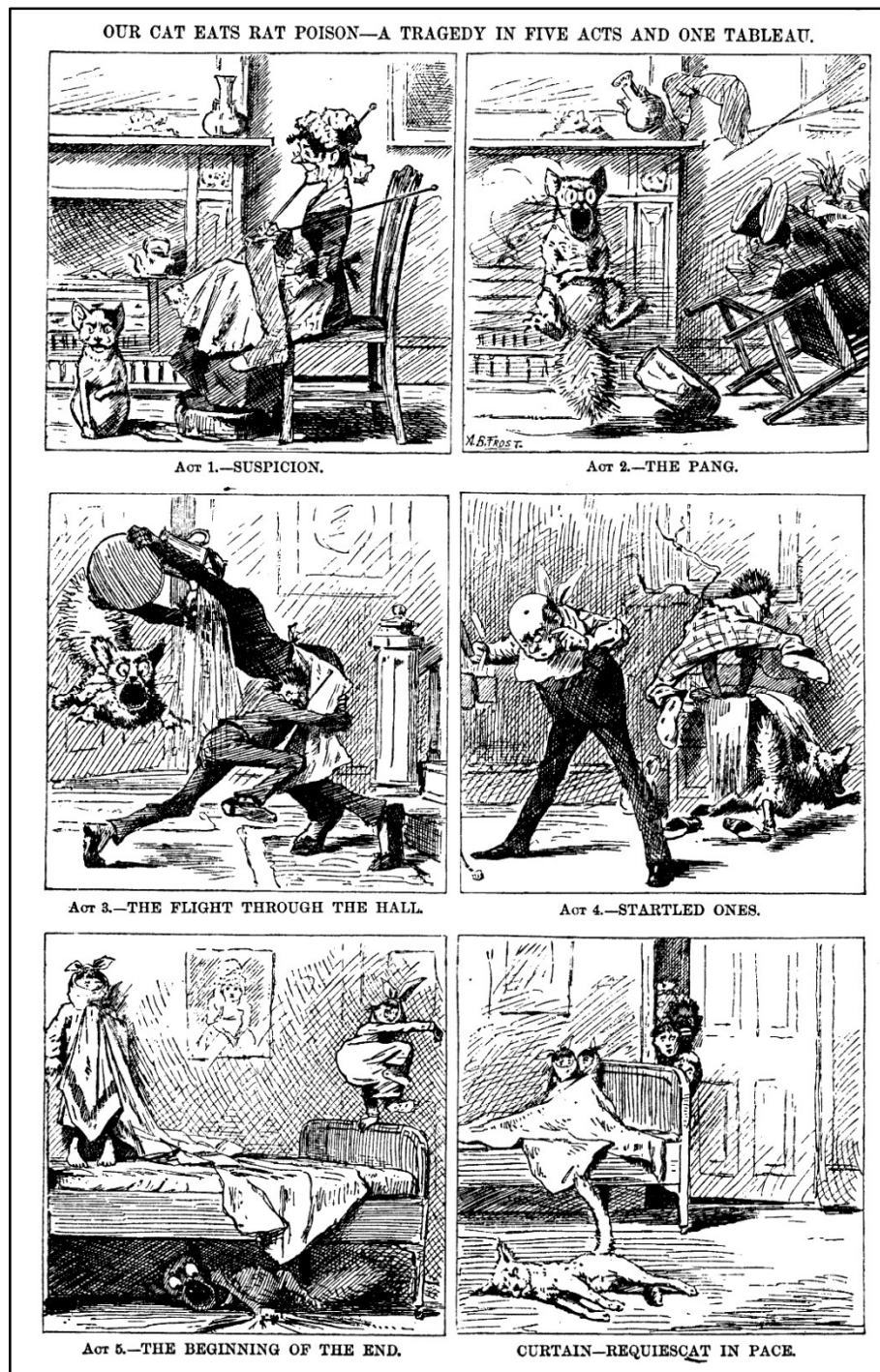


Fig. 3: A. B. Frost, *Our Cat Eats Rat Poison*, imagem da internet.¹²

O mesmo recurso pode ser percebido de forma menos ágil, mas igualmente eficiente na representação do transcorrer do tempo, nas páginas de *Maus*. Na passagem em questão, o

¹² Nosso gato comeu veneno de rato/ ato 1 - suspeita/ ato 2 - / ato 3 - o voo pela sala/ ato 4 - / ato 5 - o começo do fim/ cortina (tradução minha).

personagem caminha diante de um mesmo fundo, que nesse caso expande-se pelos outros quadrinhos do lado:



Fig. 4: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 206.¹³¹⁴

1.4 – A “moral e os bons costumes” encontram as HQs: 1940 e 1950, duas longas décadas.

Desde o início do século XIX, entre 1906 e 1911, os quadrinhos foram perseguidos, com acusações semelhantes as que foram direcionadas a outros novos meios da cultura de massa nos dias de hoje. No passado os *comic book* eram o único meio de massa americano que não possuía uma regulamentação oficial na sua produção:

Os profissionais dos quadrinhos trabalhavam, na verdade, com uma liberdade que não tinha comparação com nenhum outro meio de massa americano. O cinema e o rádio atendiam a regulamentações oficiais, mas o *comic book* estava demasiado por baixo da atenção dos adultos para merecer alguma normativa ou controle. (GARCÍA, 2012, p. 150).

Desconsiderado como um meio sério desde sua implantação no início do século XX, os quadrinhos sofreram algumas tentativas de regular sua produção. Em 1940 recebeu um golpe em escala nacional, todavia sem grandes frutos práticos contra a indústria. Os anos 1950 são um momento próspero para o meio, em que há um grande número de produções e diversidade

¹³ As traduções de páginas de *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition*, presentes neste trabalho, foram retiradas da versão em português, 1ª reimpressão, da *Companhia das Letras*, traduzida por Antônio de Macedo Soares.

¹⁴ Puxa. Não sei bem por quê.../ Mas me sinto melhor depois dessas sessões com o Pavel.../ Eu podia desenhar a funilaria e não a prensa. Detesto desenhar máquinas.

temática, em que importantes nomes, como Harvey Kurtzman¹⁵ e Bernard Krigstein¹⁶, destacam-se. Novas possibilidades e experimentações chegam ao quadrinho, dilatando essa manifestação artística além de um mero entretenimento. Todavia, nesse mesmo período de crescimento, surge uma forma de regulamentar e, conseqüentemente, limitar esse processo.

Essa grande liberdade foi encerrada no período pós Segunda Guerra Mundial, quando as atenções se voltaram aos jovens e seus comportamentos e modas incompreensíveis à sociedade. Buscou-se então explicar a origem dessa postura contra os modelos culturais estabelecidos pelos grupos dominantes, nesse processo, os quadrinhos foram os culpados. A força desse movimento contra os *comics* cresceu em 1948, quando o então renomado psiquiatra Frederic Werthan apontou a possibilidade de a delinquência juvenil estar associada à leitura dos *comics*. Em abril de 1954, ele lança a compilação de suas palestras e conferências sobre o tema no livro *Seduction of the innocents*¹⁷. Em princípio, focou-se nos quadrinhos de crime e terror, mas as acusações de Werthan estendiam-se a todos os *comics*, constituindo uma série de diretrizes que apresentavam os quadrinhos como uma importante fonte dos problemas sociais¹⁸.

No mesmo ano, formou-se uma comissão para criar um código de autocensura para os quadrinhos, o conhecido *Comic Code*. As limitações eram principalmente acerca das alusões e representações de valores e atitudes condenáveis, como violência, horror, terror e qualquer forma de afronta aos valores sociais e familiares da época. A regulamentação estendeu-se por outros países como Canadá, Espanha, França, Grã-Bretanha, Holanda e Japão. A censura atingiu o Brasil somente na década de 1960.

Uma das conseqüências da censura foi a limitação do desenvolvimento de uma das principais mídias impressas do século XX, já que editoras tiveram que ceder ao código, que restringia principalmente a temática das histórias, a presença de eventos ou atitudes que feriam a “moral e os bons costumes”, como divórcio, homossexualismo e glamourização da violência. Qualquer abordagem diferente do que era proposto pelo código era conseqüentemente vetada, e com essa limitação, contribuiu-se fortemente para o estabelecimento da indústria como fonte de um produto simplificado e de mero

¹⁵ Importante nome no meio dos quadrinhos, pela criação da revista em quadrinhos de humor *Mad* (1952), um dos prêmios mais importantes dos quadrinhos americanos leva seu nome.

¹⁶ Sua importância ficará esclarecida mais à frente no texto.

¹⁷ *Sedução dos inocentes*.

¹⁸ Anexo 2.

entretenimento, já que obras que pudessem propor alguma reflexão ou questionamento desapareceram.



Fig. 5: Selo da *Comic Codes*, imagem da internet.¹⁹

Obras como *Master Race* - considerada inédita tanto pelas inovações estéticas de Bernard Krigstein, mas principalmente por ser uma das primeiras histórias em quadrinho a tratar de temas relacionados à Segunda Grande Guerra - ficaram perdidas, sem o destaque merecido, uma vez que foram devolvidas por não ter o selo da *Comic Code*, o que a fez ser redescoberta, e de fato reconhecida, somente décadas depois da ocasião de seu lançamento:

Não é por acaso que Spiegelman, como já mencionamos, tenha conscrito um dos primeiros e mais importantes artigos sobre “*Master Race*”, vinte anos depois da publicação da história, e que justamente Spiegelman tenha colocado a pedra fundamental da novela gráfica²⁰ contemporânea com uma HQ sobre o Holocausto. Um fino fio une “*Master Race*” a *Maus* (GARCÍA, 2012, p. 140).

Simultaneamente à regulamentação da *Comic Code*, os quadrinhos na Itália, Espanha e, principalmente, França, caminhavam em outra direção, em uma mudança do paradigma dos quadrinhos. Em uma continuidade à abordagem mais artística que os quadrinhos europeus possuem em sua origem, passou-se a produzir quadrinho com diferentes temas e formatos.

¹⁹ Aprovado pelo código dos quadrinhos autoridade (tradução minha).

²⁰ O termo “novela gráfica” é uma das traduções utilizadas para *Graphic novel*. Uma vez considerado impróprio, o presente trabalho utilizará o termo “romance gráfico”. A abordagem sobre as características e ocasião do surgimento desse gênero de quadrinhos será abordada mais adiante neste trabalho.

Tratava-se de produções de preço mais elevado do que os tradicionais *comics* mensais²¹ e de qualidade muito superior. Eisner (1990, p. 8) descreve como esses quadrinhos europeus possuíam grande diferença do que se pensava serem os quadrinhos nos Estados Unidos, ainda atrelados às publicações mensais.

Os temas fugiam dos super-heróis, ao contrário ocorreu uma grande experimentação temática entre *westerns*, contos eróticos e narrativas de ficção científica, vale citar a importância da arte de ficção científica do francês Moebius na concepção cinematográfica de *Alien* e *Blade Runner*. A arte em si era de alto nível técnico, não sendo limitada pelos papéis de baixa gramatura ou cores restritas devido ao método de reprodução, ao contrário, essa rivalizava com os grandes ilustradores tradicionais.

A grande diferença talvez fosse a encadernação, ao invés do tradicional formato canoa²², que se desmanchava com a manipulação dos quadrinhos, as obras eram produzidas em capa dura e a consequente lombada, permitindo sua alocação em estantes, o que daria um aspecto livresco ao quadrinho, e uma consequente seriedade. Esse amadurecimento converge para uma exposição de quadrinhos no Museu do Louvre. Com esse amadurecimento temático e artístico dos quadrinhos, o meio passa a ser reconhecido como uma manifestação artística:

Nos anos 60, o Museu do Louvre promoveu uma exposição sobre a arte nas histórias em quadrinhos; seu efeito sobre a auto-estima dos cartunistas do mundo inteiro foi embriagante. Quando visitei Paris, compartilhei com colegas da área uma feliz perplexidade diante da genuína aceitação que tivemos nos círculos artísticos (EISNER, 1996, p. 8).

Nesse contexto de censura, os quadrinhos, pelo menos uma camada deles, encontraram uma forma de lutar contra os padrões e consequentes limitações de sua produção, surge, então, o movimento dos quadrinhos *underground*, os *comix*. Distante de um movimento desorganizado de temática subversiva, como são muitas vezes destacados, os quadrinhos *underground* trouxeram importantes contribuições para o desenvolvimento do meio.

²¹ Os termos *comics* e *comic books* também são utilizados para definir os quadrinhos mensais.

²² Formato em que as páginas eram impressas sendo uma folha referente a quatro páginas da revista. As mesmas eram empilhadas e grampeadas por fora, o grampo pode ser visto no meio da revista. Devido a sua falta de lombada, e com isso um formato arredondado onde seria a lombada, o formato recebe o nome de “canao”. Junto com o papel de baixa qualidade, esse formato não possuía uma grande durabilidade.

1.5 – A volta por baixo: o underground e alternativo como escape criativo

Os *comix*, como são chamados os quadrinhos do movimento *underground*, alteraram o mercado dos quadrinhos em seu nível de produção até a venda, apresentando um vanguardismo literário em sua proposta. As vendas dos *comix* não mais ocorriam em bancas de jornal, mas em tabacarias e “*head shops*”, lojas que vendiam toda parafernália relacionada às drogas, mais tardes essas lojas fecharam e/ou tornaram-se livrarias. A fuga do código ocorria pelo distanciamento das grandes editoras, para isso, ocorreu a auto publicação ou a criação de editoras alternativas, o que permitia, não apenas, não estar limitado pelo código de ética vigente, como também distanciar-se de um *design* até então planejado para ser vendido em seções de revista, proporcionando experimentalismos em sua produção.

Os cartunistas marginais começaram com uma desconfiança pré-concebida das grandes editoras de quadrinhos. Como os europeus, os cartunistas marginais americanos asseguraram seus direitos sobre a obra que criaram. Eles também rejeitaram de imediato a tendência dominante dos quadrinhos, com seu foco estreito e seus códigos restritivos. Eles se auto-publicavam ou fundavam editoras alternativas. (EISNER, 1996, p. 9).

A própria quebra do paradigma comercial foi importante para o estabelecimento dos quadrinhos americanos como um meio em si, e não um apêndice dos jornais, pois eles passaram a ser vendidos de forma consignada em vez de por distribuição. O vendedor comprava uma quantidade de exemplares, pagando por todos, e não pagando apenas por aqueles que eram vendidos. Essa grande mudança de postura de venda de quadrinhos foi modelo que posteriormente chegou aos *comic books*, e posteriormente o que proporcionou o surgimento das *comic shop*.

Em sua natureza clandestina, e livre de qualquer barreira moral do *Comic Code*, o artista encontrou a liberdade artística tanto buscada por gerações anteriores. Os artistas passam, então, a trabalhar sozinho ou em colaborações espontâneas, assegurando o direito sobre suas obras. Nessa maior liberdade artística, os quadrinhistas conseguiram romper com a serialização periódica das HQs (venda quinzenal ou mensal), valorizando, assim, a história fechada e completa, modelo comumente encontrado nas publicações europeias.

Os quadrinhos desse período ficaram marcados por seus experimentalismos temático e artístico, em grande medida pelo nome de Robert Crumb e sua publicação *Zap*²³, o principal

²³ Anexo 3.

representante dos quadrinhos *underground* americano. Seus temas chocantes, subversivos, e, em grande medida pela presença de drogas alucinógenas nas obras, representavam tudo aquilo que o *Comic Code* visou combater. Crumb explora um território até então pouco aproveitado por outros artistas, tratando de temas da geração *hippie*. Tudo realizado à margem de qualquer censura, a liberdade artística talvez tenha sido a grande marca desse movimento, e essa marca acabou sendo personalizada na figura de Crumb.

Difícil dizer qual dos dois aspectos possibilitou o outro, mas o fato é que a postura de comercialização, a valorização da autoria e a liberdade na criação dos projetos, possibilitou, em larga medida, o desenvolvimento dos quadrinhos. E nesse meio surge a figura de Art Spiegelman, que, em todo o experimentalismo do movimento, produz vários trabalhos, dentre eles, a versão original de *Maus*. Essa foi publicada em uma revista chamada *Funny Animals*, que possui para aquela edição a temática de personagens que fossem animais antropomorfizados, sendo a capa ilustrada pelo próprio Crumb. Essa publicação, ou *three pages Maus*, como o autor algumas vezes a nomeia devido à pequena quantidade de páginas, possui o mesmo tema da versão final, mas com diferentes opções estéticas abordadas mais adiante.

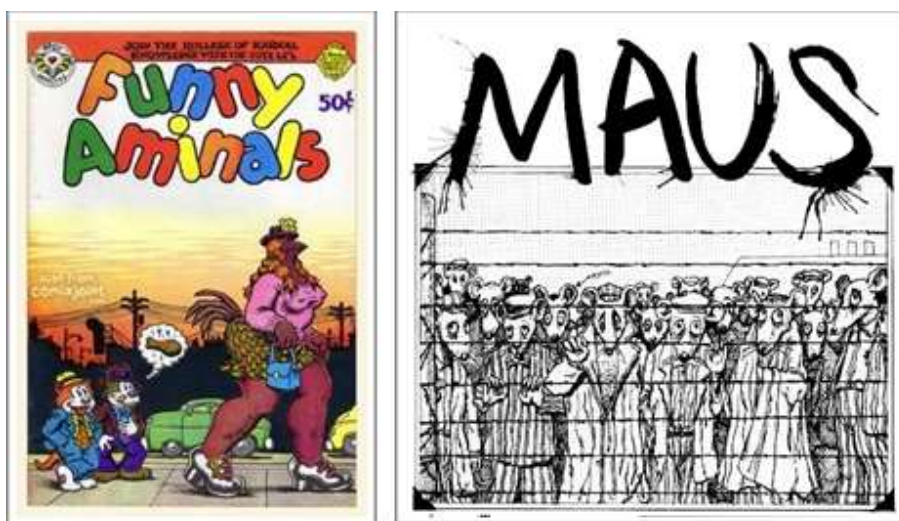


Fig. 6: À esquerda, Capa de *Funny Animals* (SPIEGELMAN, 2011c), à direita, o primeiro requadro de *Maus* (SPIEGELMAN, 2009).

Outro importante trabalho de Spiegelman desse período, é a obra *Prisioneiro do planeta inferno*²⁴. Essa HQ mostra o drama psicológico vivenciado Art Spiegelman na

²⁴ Do original: *Prisoner in planet hell*.

ocasião do suicídio de sua mãe, essa mesma história está inserida em *Maus* e é manuseada pelos personagens. A presença de *Prisioneiro do planeta inferno* no mais importante trabalho de Spiegelman, tornou-a mais conhecida pela sua presença no romance gráfico, no capítulo *Buracos de ratos*²⁵ do que por sua publicação original no meio *underground*, *Short Order Comix #1*, em 1972.



Fig. 7: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 101.²⁶



²⁵ Do original: *Mouse holes*.

²⁶ Foi publicada numa revista underground. Nunca pensei que Vladek veria/ Prisioneiro do planeta inferno história de um caso.

Fig. 8: Art Spiegelman, *Prisoner in Planet Hell* in *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 103.²⁷

O declínio dos quadrinhos *underground* pedia, na visão de García (2012), a necessidade de outro tipo de formato, já que o movimento começou a se repetir, tornando-se uma reprodução dos trabalhos de Crumb e demais grandes representantes do movimento. Os quadrinhos alternativos surgem como uma oficialização das ideias dos *comix*. A nova proposta compartilhou semelhante liberdade artística, diversidade temática, e uma mais arrojada postura comercial, no entanto com mais definição. Esse movimento possuía uma maior preocupação com a produção de minisséries e divisão em capítulos, permitindo uma maior aproximação dos romances. Valores, como o reconhecimento dos direitos autorais, passando a serem assimilados pelos *comics books*, e principalmente a preocupação em definir um público leitor.

Nesse contexto, surgem três importantes publicações: *Raw*, *Weirdo* e *Love and Rockets*. A revista *Weirdo*, de Robert Crumb, buscou reconhecer as origens dos quadrinhos, um tipo de resgate de valores perdidos ao longo do tempo. Já *Love and Rocket* foi o primeiro trabalho autoral da geração dos novos quadrinhos alternativos norte americanos, fortalecendo a liberdade criativa dos autores que também eram os editores das publicações. A revista de vanguarda *Raw*, de Art Spiegelman e Françoise Mouly, preocupou-se em explorar as possibilidades dos quadrinhos, evidenciadas pelos experimentalismos artísticos que se adotaram na publicação.

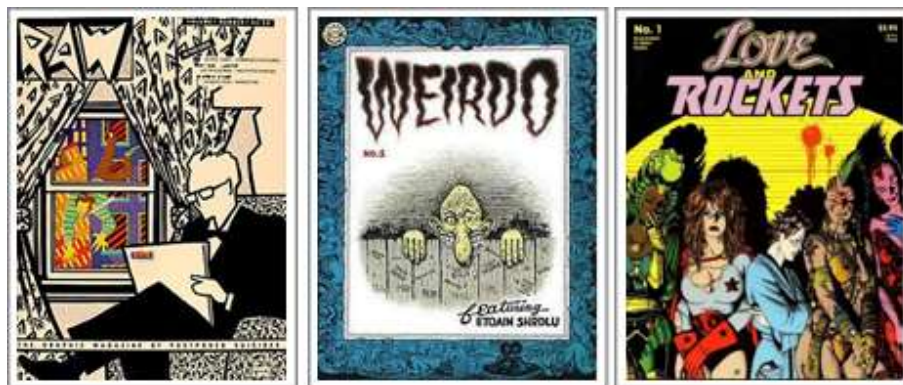


Fig. 9: *Raw*, *Weirdo* e *Love and Rocket*, imagem da internet.

²⁷ Anna, Anna /Era demais. Eu tinha que sair.../ Um amigo da família me encontrou lá fora.../ Agora você chora! Devia ter chorado quando ela era viva!./ Sentia náusea... a culpa me atormentava!



Fig. 10: Capas da revista *Raw*, imagem da internet.

A importância dessa publicação de vanguarda para o presente trabalho não reside apenas na presença de Spiegelman à frente desse projeto, mas principalmente pela publicação dos capítulos de *Maus: a história de um sobrevivente*²⁸ de forma serializada em suas páginas.



Fig. 11: Capítulo 2 de *Maus* inserido na revista *Raw*, imagem da internet.

²⁸ Do original: *Maus, a survivor's tale*

O primeiro capítulo, intitulado *O sheik*²⁹, foi publicado em 1980, em *Raw, Issue #2*, e os capítulos seguintes continuaram até o penúltimo, em 1991. Os capítulos que formariam a primeira parte foram publicados em formato de livro: *Meu pai sangra história*, 1986, em que é colocada uma nota como um subtítulo: *(de meados de 1930 ao inverno de 1944)*³⁰; o segundo livro foi lançado em 1991: *Maus vol. II: E aqui meus problemas começaram (de Mauschwitz a catskills e daí para a frente)*³¹, 1991. Um ano depois, a obra recebe o prêmio Pulitzer fora de categoria. Abaixo, as capas de *Maus*, a versão de dois volumes, à esquerda, e a compilação em um livro, à direita.



Fig. 12: *Maus: a história de um sobrevivente*, (à esq.) publicações originais no Brasil em dois volumes, (à dir.) versão compilada, imagem da internet.

1.6 – Um marco nos quadrinhos e o estabelecimento de um novo gênero

Os *comix* e os quadrinhos alternativos possibilitaram novas experiências ao meio, atribuindo maior profundidade às narrativas. A versão final de *Maus*, bastante diferente da original, consolidou uma série de ambições de artistas que a precederam. A relevância do livro era atribuída a diversos aspectos: seu tamanho físico, estilo de desenho utilizado, caracterização dos personagens, temática dos campos de extermínio, seu aspecto (auto) biográfico.

A importância da obra de Spiegelman extrapolou os limites dos quadrinhos, principalmente pelo reconhecimento de seu valor narrativo fora da comunidade dos

²⁹ Do original: *the Sheik*

³⁰ Do original: *My father bleeds history (mid - 1930s to winter 1944)*

³¹ Do original: *My father bleeds history e And here my troubles began (from Mauschwitz to the catskills and beyond)*

quadrinhos com o recebimento prêmio Pulitzer. Com isso, *Maus* adquire maior reconhecimento enquanto livro, levando alguns a não o considerar uma história em quadrinhos. Não era incomum que, ao ultrapassar alguma barreira estética ou padrões “estabelecidos” ou esperados, os quadrinhos passassem a não ser considerados como tal, mas algum outro objeto artístico digno de conter algo importante ou relevante (GARCÍA, 2012, p. 226), como se algo artisticamente valioso não pudesse estar contido em um suporte como os *comics*. Eisner sempre buscou a elevação de *status* das histórias em quadrinhos, sobre o impacto de *Maus* enquanto possibilidade de elevar-se esse *status*, ele comenta: “Estamos tentando escalar uma muralha pra chegar ao castelo”. Spiegelman conseguiu. Estou esperando ele jogar a corda para subirmos também (OLIVEIRA e SERRAN, 1999 - tradução do documentário).

Nesse contexto, as populares HQs de super-heróis, em particular as do mercado norte-americano, com sua narrativa frequentemente focada na ação e estereótipos físicos, ficaram relegadas à simplicidade de outrora. Em meados dos anos 1980, alguns artistas, como Frank Miller e Alan Moore, ampliaram as possibilidades do gênero dos super-heróis, afastando-se da ação e acrescentando densidade psicológica aos personagens e outros temas aos roteiros até então repetitivos e simples. Na ocasião de lançamento de *Maus*, García destaca as obras que acompanharam aquele importante momento para os quadrinhos:

A edição em livro da primeira parte em 1986 atraiu uma enorme atenção que se transferiu para o panorama geral dos quadrinhos. De onde havia saído aquele surpreendente gibi? Era um fenômeno extraordinário ou fazia parte de uma nova onda de quadrinhos adultos? Spiegelman queria ter se apresentado como a vanguarda de uma nova era de autores de quadrinhos sérios, intelectuais, artísticos e literários que, com as obras como *Maus*, se integraram definitivamente na alta cultura. Mas quando olhou à volta, viu que na sua apresentação diante do grande público ele estava escoltado por dois gibis de super-heróis. (...) Esses dois gibis eram *Watchmen* e *Batman*. *O cavaleiro das trevas*, ambos publicados pela DC (GARCÍA, 2012, p. 228).

Mesmo sem o mesmo destaque, outras obras como: *Swamp Thing* (Alan Moore), *Daredevil* e *Batman year 1* (Frank Miller), *American Flagg* (Howard Chaykin) e *Camelot 300* (Mike W. Barr e Brian Bolland)³² apresentaram novas abordagens dos quadrinhos, no entanto, demoraram a proporcionar semelhante desenvolvimento ao gênero. Entre as obras lançadas

³² Anexo 4.

próximas a *Maus*, as que tiveram maior destaque foram *Watchmen* e *Dark Knight return*³³, ambas foram publicadas originalmente de forma serializada e posteriormente ganharam versões completas:



Fig. 13: *Watchmen* (à esq) e *Batman, o cavaleiro das trevas* (à dir.), imagem da internet.

Maus trata principalmente das experiências vividas pelos pais de Art Spiegelman durante a ocupação nazista na Polônia em meados de 1940. Ao se fazer referência aos campos de extermínio nazista, utilizados durante a Segunda Grande Guerra, comumente é utilizado o termo “holocausto”. Seu uso foi popularizado pela historiografia e possui o sentido do sacrifício, da imolação do cordeiro queimado como oferenda para Deus. No contexto dos estudos literários, em particular nos estudos da memória, a palavra hebraica “*Shoah*” acaba recorrentemente substituindo-o, tendo essa o significado de “catástrofe”. Essa substituição ocorre ao longo dos anos 1980 e 90 devido à conotação “explicativa” que a palavra “holocausto” possui sobre o acontecimento (CYTRYNOWICZ apud NASCIMENTO, 2007, p. 101), uma vez que faz referência à imolação do cordeiro nos textos judaicos, nesse sentido, haveria uma explicação pelo extermínio dos judeus³⁴.

³³*Batman, o cavaleiro das trevas*.

³⁴ Ainda encontra-se o uso da palavra “holocausto”, como o *United States of Holocaust Memorial Museum*, em Washington, para monumentos e museus. Todavia o termo “*Shoah*” começa a ser usado também fora do contexto literário. Como exemplos, citamos o filme homônimo, *Shoah* (1985), de Claude Lanzman, e o espaço

Devido ao tema que é abordado e sua escolha narrativa apoiada na memória do pai sobrevivente, *Maus* recebe atenção dentro dos estudos da memória, em particular na literatura de testemunho. Márcio Seligmann-Silva coloca o autor, Art Spiegelman, entre os principais autores da literatura de testemunho (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 86).

A narrativa é constituída de dois momentos principais que se alternam durante toda a obra. A presença quase que igual desses dois momentos no tempo³⁵, é um dos motivos que torna difícil a categorização de *Maus* em uma biografia ou em uma autobiografia, uma vez que ambos são de grande relevância para a construção do romance. Esses recortes temporais trazem complexidade à obra tendo em vista que, ao mesmo tempo em que Art Spiegelman conta a história dos pais dentro do contexto da *Shoah*, há também a narrativa desse encontro de pai e filho, que acaba configurando-se como uma autocompreensão, um entendimento do que significa ser, também, esse sobrevivente da *Shoah*. A difícil relação de pai e filho ocorre em grande medida por conta dos traumas advindos do *konzentrationslager*³⁶ (campo de concentração, KZ, *lager*). Nesse sentido, tanto o passado quanto o presente são mecanismos de mostrar como as experiências do *lager*, vividas ou transmitidas, herdadas, marcaram as personagens e, conseqüentemente a narrativa de *Maus*.

A história concentra-se na biografia do então jovem Vladek Spiegelman, pai do autor, e os acontecimentos dentro do campo de extermínio de *Auschwitz*, bem como alguns outros anteriores e posteriores, mas relacionados ao KZ. Pode-se dizer que a história de Vladek foi o elemento que motivou a produção de *Maus*. Segundo Art Spiegelman, o assunto de uma HQ que tomasse tanto tempo deveria ser algo que o mantivesse motivado a continuar. O livro apresenta um tamanho físico até então incomum para as histórias em quadrinhos. Possuindo um total de duzentas e cinquenta e seis páginas divididas em onze capítulos, sendo os seis primeiros do primeiro volume, concentram-se na vida de Vladek até a chegada a *Auschwitz*.

No segundo volume encontram-se os cinco últimos capítulos, em que são narrados os acontecimentos dentro do campo até o reencontro com Anja. Ambos os volumes possuem as conversas entre Artie e o pai intercaladas ao passado, esses momentos normalmente

criado por Steven Spielberg como arquivo multimídia com depoimento dos sobreviventes, *Survivor of the Shoah Visual History Foundation*, entre outros.

³⁵ Em uma contagem aproximada identificou-se 163 páginas tratando do passado de Vladek e aproximadamente 100 que se passa no presente diegético. A imprecisão dos números se deu pela presença de solitários requadros no meio das narrativas do passado.

³⁶ O termo alemão *konzentrationslager* significa campo de concentração. Também é utilizado para fazer referência aos campos nazistas a abreviação KZ, ou a forma reduzida *lager*, significa “campo” em alemão.

concentram-se no início e fim do capítulo, ocorrendo diversas inserções de poucas vinhetas no meio das narrativas do passado.

O primeiro momento, e aparentemente o principal, é o passado, que inicia em meados de 1930 até o verão de 1945, a narrativa se passa principalmente durante a ocupação da Polônia pelo exército nazista. Outro momento bastante recorrente na história é o presente diegético autobiográfico, em que Art Spiegelman entrevista seu pai. O objetivo dessas entrevistas, que ocorrem em vários encontros na casa Vladek, é coletar informações das experiências do pai para a produção de *Maus*. Nesses momentos da história, é apresentado o personagem-autor, sua difícil relação com o pai, um homem já velho, de saúde debilitada e com evidentes traumas psicológicos, um homem, enfim, marcado pelas experiências do campo de extermínio. Suas memórias tomam forma por meio da representação visual de Art Spiegelman que se apropria da história do pai. Entende-se com isso que há na construção de *Maus* um exercício de tradução. Ele menciona como o processo tornou-se complicado justamente pela necessidade de se organizar o testemunho do pai, “Eu tive que tomar uma decisão logo cedo: Eu poderia tentar lidar com a história que ele contou ou eu poderia tentar contar o que ele me contava?” (SPIEGELMAN, 2011(c). DVD, Making *Maus*/ Interviewing Vladek – tradução minha³⁷).

No presente diegético de *Maus* o leitor tem contato com o próprio processo de produção do romance gráfico e com as motivações do autor para produzir o livro. Em um dos primeiros diálogos com seu pai, Art Spiegelman demonstra seu interesse em produzir um quadrinho sobre a história do pai. Abaixo, uma das primeiras páginas da HQ em que Artie, nome como é chamado Art Spiegelman normalmente pelo pai, fala de seu interesse em produzir uma história sobre a vida do pai.

³⁷ Do original: “I had to make a decision early on: Would I try to deal with the telling he is told or would I try to tell what he is telling?”



Fig. 14: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 14.³⁸³⁹

³⁸ Na construção do texto verbal de *Maus*, Spiegelman deve o cuidado de reproduzir a forma como o pai falava. O inglês de Vladek é apresentado de duas formas, em duas variantes, ao longo da narrativa. No passado, seu inglês está mais próximo da norma culta, devido ao seu domínio do idioma em relação aos demais personagens daquele contexto. No presente, apresenta uma série de problemas de concordância, em vista de agora estar em um lugar em que a língua inglesa é o idioma nativo, por isso seu sotaque e problemas para falar ficam aparentes. Essa construção está presente na versão original (SPIEGELMAN, 2011c) e foi reproduzida na versão traduzida em português (SPIEGELMAN, 2005). Por isso, encontram-se problemas de concordância nas falas de Vladek no presente diegético.

Considerando que os acontecimentos relacionados à narrativa de Vladek ocupam a maior parte da obra e são por ela que se contam os acontecimentos de *Auschwitz*, esses que por sua vez estão diretamente associados à suástica presente na capa de todas as edições de *Maus*, é possível dizer que a narrativa de Vladek seria a narrativa principal da obra. No entanto, vale ressaltar que a relação pai e filho, narrada no presente diegético, é de completo desconhecimento do leitor, ao contrário da biografia de Vladek que está diretamente relacionada com acontecimentos históricos. Nesse sentido, a narrativa “secundária” pode acabar por prender mais a atenção do leitor, já que o leitor não possui informações para saber, antes da plena leitura, o resultado dos encontros de Artie e Vladek, tornando o final desse arco mais aberto.

Além desse passado na Alemanha nazista e o presente diegético, encontram-se alguns momentos distintos dos dois principais. Logo no início de *Maus*, antes do primeiro capítulo, há um pequeno prefácio de duas páginas em que é contado um momento da infância de Spiegelman em 1958. Esse fato ocorre na mesma casa em que Vladek mora no presente diegético da história.

Outro momento que foge aos principais espaços temporais da narrativa está na primeira metade do capítulo *Auschwitz (o tempo voa)*⁴⁰ do segundo volume. As primeiras seis páginas e algumas vinhetas da sétima apresentam Spiegelman lidando com problemas pessoais e profissionais que cercaram o lançamento da primeira parte e conseqüentemente a produção da segunda. Essa passagem surge como metalinguagem para o projeto de *Maus* como um todo (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 165), uma possível exploração que *Maus* faz dos acontecimentos de *Auschwitz*. A primeira página do capítulo sintetiza toda a inquietação do personagem-autor. Desenhado totalmente humano e usando uma máscara de camundongo – assim como as demais personagens nessa passagem usam máscaras de diferentes animais –

³⁹ Depois do jantar fomos até o meu antigo quarto.../ Nós conversar enquanto pedalo.../ É bom para o coração, pedalar. Mas me conta, como você está? Como vai seu trabalho com as quadrinhos?/ Ainda quero fazer o livro sobre você.../ Aquele do qual já te falei.../ Sobre sua vida na Polônia e na guerra./ Precisar de muitos livros, minha vida. Ninguém quer ouvir essas histórias./ Eu quero. Comece pela mamãe... como a conheceu?/ Devia gastar tempo com os desenhos que dar algum dinheiro.../ Mas, se quiser, posso contar... eu morar em Czestochova cidadezinha perto da Alemanha.../ Trabalhar com tecidos. Compra e venda. Não ganhar muito, mas dar pra viver.

⁴⁰ Do original: *Auschwitz (times flies)*

Artie está sentado em sua prancheta, acima de uma pilha de corpos, ao fundo, encontra-se uma grande suástica metonimicamente formada pelos ângulos da luz em contraste ao fundo negro. ⁴¹



Fig. 15: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 201.⁴²

⁴¹ Anexo 5.

Há uma forte relação entre a história contada em *Maus* e os fatos históricos que envolveram o *lager* nazista. Ainda assim, nessa profunda relação com um fato histórico e com a história real de um sobrevivente, não se pode ignorar o elemento fictício presente na obra. Isso ocorre tanto devido ao tempo entre os acontecimentos e a narrativa, como pela produção narrativa da obra, a qual não é produzida por Vladek, mas por um outro que, a partir de seus relatos, produz uma segunda narrativa, essa constitui aquela que chega ao leitor, configurando-se assim um relato de segunda mão. A obra possui algumas lacunas que questionam a veracidade dos fatos ali presentes, desse modo, o próprio autor coloca em cheque a verossimilhança de tudo que é colocado ali. Essas lacunas, como serão tratadas mais adiante no trabalho, ocorrem devido ao modo de representação utilizado pelo quadrinhista.

Em uma de suas conversas com Vladek, o pai fala de como todos os dias ia para o trabalho marchando, Artie questiona sobre a existência de uma orquestra que tocava durante a referida marcha. No entanto, Vladek não se recorda de tal orquestra, ainda que o filho diga que a presença da banda “está bem documentada” (p. 214). A cena é apresentada em duas vinhetas, sendo a primeira, de acordo com a visão/conhecimento de Artie, em que a banda aparece tocando e uma segunda em que a banda acaba escondida atrás dos judeus que marcham.

⁴² O tempo voa/ Vladek morreu de ataque cardíaco em 18 de agosto de 1982.../ Eu e Françoise ficamos com ele no Catskill em agosto de 1979./ Vladek começou a trabalhar na funilaria de Auschwitz na primavera de 44... Eu comecei esta página no finzinho de fevereiro de 87./ Em maio de 87, Françoise e eu esperávamos um filho... Entre 16 e 24 de maio de 1944, mais de 100 mil judeus húngaros morreram nas câmaras.../ Em setembro de 86, depois de oito anos de trabalho, a primeira parte de *Maus* foi publicada. Um sucesso de crítica e vendas./ No mínimo quinze edições estrangeiras estão pra sair. Recebi quatro convites pra transformar o livro em filme ou especial para a TV. (não quero). Em maio de 68 minha mãe se suicidou. (não deixou carta). Ultimamente ando deprimido./ OK, senhor Spiegelman... Podemos rodar!...

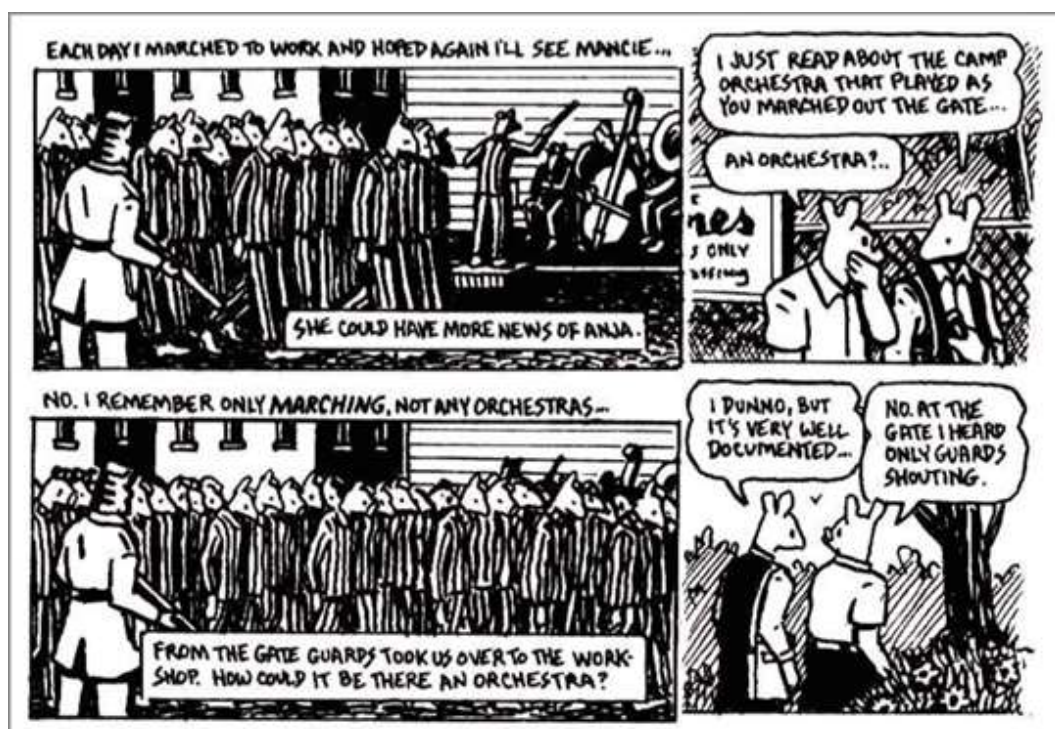


Fig. 16: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 214.⁴³

Essa solução gráfica representa como a ficção e os fatos colidem na produção de *Maus*, não havendo dessa forma uma verdade absoluta. Denota-se dessa forma que nem tudo que está na obra pode ser associada com a verdade, seja essa advinda de documentos e “provas”, nem tampouco dos relatos de Vladek. É possível perceber o elemento histórico, documental, da obra, no entanto, o elemento ficcional também se faz presente na mesma.

Semelhante questão pode ser percebida nas passagens que contam sobre Anja. Uma vez que Vladek e a esposa ficam fisicamente separados durante o período em *Auschwitz* e durante algum tempo após o fim da guerra, os fatos colocados na HQ sobre a experiência dela estão ainda mais distante da realidade. Se Spiegelman tem o cuidado de colocar elementos específicos de cada cena como roupa, posição, condição climática etc., nas passagens sobre Anja há apenas a suposição de como tudo ocorreu. Quase no fim da história, Vladek conta a Artie que, após a saída de *Auschwitz*, Anja chegou a visitar uma cigana para buscar conforto sobre o paradeiro do então desaparecido Vladek. O acontecimento é narrado por Vladek e não por aquela que vivenciou a experiência:

⁴³ Todo dia eu ia para trabalho esperando ver Mancie.../ Podia trazer notícia de Anja./ Li sobre a orquestra que tocava quando vocês saíam do campo.../ Orquestra?.../ Só lembro de marchar. Não de orquestra.../ Guardas acompanhava nós do portão até oficina. Como podia ter orquestra ali?/ Sei lá. Mas está bem documentado.../ Não. Só ouvia era as guardas gritando.



Fig. 17: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 293.⁴⁴

1.6.1 – *Shoah*, testemunho e ratos.

Maus trata principalmente das experiências vividas pelos pais de Art Spiegelman durante a ocupação nazista na Polônia em meados de 1940. Ao se fazer referência aos campos de extermínio nazista, utilizados durante a Segunda Grande Guerra, comumente é utilizado o termo “holocausto”. Seu uso foi popularizado pela historiografia e possui o sentido do sacrifício, da imolação do cordeiro queimado como oferenda para Deus. No contexto dos

⁴⁴ Mais tarde ela me diz que procurou cigana.../ Anja sabe que era tolice, mas queria achar esperança./ Vejo tragédia... morte!... você perdeu seu pai... sua mãe... todos!/ S-sim, Só Lolek, meu sobrinho.../ Vejo uma criança... criança... morta.../ Richieu! meu filhinho Richieu. Solução./ Espere! Vejo um homem... doença... é seu marido! Ele esteve muito, muito doente.../ Ele está voltando pra casa...!/ Na próxima lua cheia, você receberá um sinal de que está vivo./ Vejo um navio... lugar distante... você terá uma vida nova... e outro menino.

estudos literários, em particular nos estudos da memória, a palavra hebraica “*Shoah*” acaba recorrentemente substituindo-o, tendo essa o significado de “catástrofe”. Essa substituição ocorre ao longo dos anos 1980 e 90 devido à conotação “explicativa” que a palavra “holocausto” possui sobre o acontecimento (CYTRYNOWICZ apud NASCIMENTO, 2007, p. 101), uma vez que faz referência à imolação do cordeiro nos textos judaicos, nesse sentido, haveria uma explicação pelo extermínio dos judeus⁴⁵.

Devido ao tema que é abordado e sua escolha narrativa apoiada na memória do pai sobrevivente, *Maus* recebe atenção dentro dos estudos da memória, em particular na literatura de testemunho. Márcio Seligmann-Silva coloca o autor, Art Spiegelman, entre os principais autores da literatura de testemunho (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 86).

A narrativa de *Maus* não é construída pelo próprio sobrevivente da *Shoah*, mas pelo filho que, mesmo não tendo sofrido na carne, apresenta-se como um sobrevivente através dos traumas de Vladek. Desse modo, o livro funciona como a construção da identidade do autor a partir das experiências do pai, a obra acaba por mostrar como as consequências do nazismo colocaram uma sombra sobre os sobreviventes e que essa se estende sobre seus filhos e às gerações seguintes (HATFIELD, 2005, p. 140)⁴⁶. Seligmann-Silva destaca os estudos de Bohleber, em que diz que “os traumatismos sofridos foram além da capacidade de elaboração dos sobreviventes e vieram a marcar a geração seguinte” (2005, p. 69 e 70).

Há em *Maus* uma busca por entender como todo o processo da *Shoah* moldou os sobreviventes, tanto seu pai como o próprio Art Spiegelman que cresceu sob a sombra do holocausto judaico. O autor apresenta, em um diálogo sua esposa Françoise, a dúvida acerca da produção de *Maus*, devido dificuldade em entender as questões que envolvem a relação com seu pai e o holocausto como um todo:

⁴⁵ Ainda encontra-se o uso da palavra “holocausto”, como o *United States of Holocaust Memorial Museum*, em Washington, para monumentos e museus. Todavia o termo “*Shoah*” começa a ser usado também fora do contexto literário. Como exemplos, citamos o filme homônimo, *Shoah* (1985), de Claude Lanzman, e o espaço criado por Steven Spielberg como arquivo multimídia com depoimento dos sobreviventes, *Survivor of the Shoah Visual History Foundation*, entre outros.

⁴⁶ Do original: *Maus* shows the the inescapable fallout of Nazi genocide as a long shadow cast over survivors, survivors’ children, and the generations to come.



Fig 73: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 174.⁴⁷

Art Spiegelman, no entanto, apresenta a necessidade de organizar os acontecimentos da *Shoah* de modo a compreender sua relação com o pai e a si mesmo. A preocupação acerca dos acontecimentos, em entender e, de algum modo, superá-lo aparece com mais evidência na figura do autor/personagem do que na figura de Vladek, o sobrevivente direto da *Shoah*. Seligmann-Silva aponta a narrativa testemunho, como forma do sobrevivente superar os acontecimentos.

A narrativa teria, portanto, dentre os motivos que a tornavam elementar e absolutamente necessária, este desafio de estabelecer uma ponte com “os outros”, de conseguir resgatar o sobrevivente do sítio da outridade, de romper com os muros do *Lager*. A narrativa seria a picareta que poderia ajudar a derrubar este muro. A circulação das imagens do campo de concentração que se inscreveram como uma queimadura na memória do sobrevivente, na medida em que são aos poucos traduzidas, *Über-Setzte*, transpostas, para “os outros”, permite que o sobrevivente inicie seu trabalho de religamento ao mundo, de reconstrução da sua casa. Narrar o trauma, portanto, tem em primeiro lugar este sentido primário de desejo de renascer (SELIGMANN-SILVA, 2008, p.66).

Esse tipo de problemática surge quando o substrato literário é a memória, com todas as suas irregularidades, seleções, imprecisões e desorganizações temporais. Se a memória enquanto fonte para a construção narrativa proporciona tais dificuldades ao se organizar no suporte da literatura, bem como outras formas de representação, essa situação complica-se ainda mais quando ela é marcada pelo trauma, composto de experiências ao mesmo tempo marcantes e negadas pelo traumatizado.

Essa mente afetada por um determinado evento chocante proporciona material para uma escrita que, em sua fuga de uma organização padronizada, nos aproxima do pensamento

⁴⁷ Deprimido de novo?! Só estou pensando no meu livro... é pretensioso da minha parte./ Quer dizer, não consigo nem entender minha relação com meu pai... como vou entender Auschwitz?... ou o holocausto?...

desse indivíduo marcado por conflitos de toda sorte. Essa é a construção textual própria da literatura de testemunho com a qual *Maus* se relaciona profundamente. A narrativa de tais eventos apresenta todo tipo de impossibilidade: "Veremos que o testemunho de certo modo só existe sob o signo de seu colapso e de sua impossibilidade" (SELIGMANN-SILVA, 2008, p.67). Mais adiante em seu texto, Seligmann-Silva destaca a visão de Levi sobre a impossibilidade do testemunho, de como aqueles que "sobreviveram" não foram aqueles completamente destruídos pelas experiências do campo:

Primo Levi também destacou em diversas oportunidades esta impossibilidade do testemunho. Ele afirmava que aqueles que testemunharam foram apenas os que justamente conseguiram se manter a uma certa *distância* do evento, não foram totalmente levados por ele como o que ocorreu antes de mais nada com a maioria dos que passaram pelos campos e morreram, mas também com aqueles que eram denominados de *Musulmänner* dentro do jargão do campo, ou seja, aqueles que haviam sido totalmente destruídos em sua capacidade de resistir (SELIGMANN-SILVA, 2008, p.68).

Na seleção de fatos encontra-se o teor dessa literatura que a um leitor desavisado pode aparentar um mero registro histórico, quando na verdade não o é. Detendo-nos um pouco na questão da verdade que um relato pode ou não ter, é importante observar que a literatura de testemunho não possui um compromisso estrito com a verdade, antes se constrói por sua constante busca pelo modo de representação, caracterizado pela própria imprecisão e "desorganização" da memória. Não se trata de um retrato jornalístico ou exato, mas uma construção narrativa que com toda sua carga de ficção, também se relaciona profundamente com a *Shoah*. Nesse mesmo sentido, é que se constrói a narrativa de *Maus*: a busca por uma forma de representar as narrativas do pai, tanto no que se refere a organização textual, dos fatos, como na representação que se faz das personagens. Nesse paradoxo encontra-se o grande desafio artístico:

(...) de um lado a necessidade premente de narrar a experiência vivida; do outro, a percepção tanto da insuficiência da linguagem diante dos fatos (inenarráveis) como também – e com um sentido muito mais trágico – a percepção do caráter inimaginável dos mesmos e da consequente inverossimilhança. (SELIGMANN-SILVA apud NASCIMENTO, 2007, p. 93)

Nesse período pós-*Shoah*, a literatura se foca então no trauma daqueles que sobreviveram fisicamente aos campos. O uso do prefixo "pós" não deve ser pensado de nenhum modo como próximo ao conceito de "superação" ou de "passado que passou", sua

conotação é estritamente temporal e refere-se ao fim do período de utilização dos *konzentrationslager* (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 63). Logo nos primeiros anos a partir da *Shoah*, nascem os relatos dessas experiências.

Dois aspectos importantes dessa literatura são a “literalização” e a “fragmentação”. A primeira é a dificuldade do sobrevivente de traduzir, em imagens e metáforas, as experiências traumáticas registradas em sua memória. Juntamente com a literalização temos a fragmentação, essa é uma tentativa de organizar a mente do traumatizado, literalizando sua psique cindida, para que seja apresentada ao leitor (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 85). A dificuldade em traduzir o relato do traumatizado deve ser aqui entendida como o desafio que o escritor encontra para representar essas memórias, uma vez que a pura recriação imagética da catástrofe, fortemente difundida pela TV, acaba por banalizar as experiências, tornando a arte a única voz possível da lembrança (NASCIMENTO, 2007, p. 96).

Percebem-se, em ambas as versões de *Maus*, que os acontecimentos da vida do autor - as experiências do pai no *lager* - estão fortemente presentes nas obras. A preocupação com a realidade que cerca o autor não é uma exclusividade de *Maus*. Observando os demais trabalhos de Art Spiegelman, confirma-se o tema autobiográfico como elemento constante em sua produção, como também pode ser visto na coletânea *Breakdowns, retrato de um artista quando jovem* (2009).

A autobiografia nos quadrinhos teve suas primeiras manifestações na obra *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green⁴⁸. No entanto, a escrita do eu acabou sendo mais conhecida pelos trabalhos de Will Eisner. O chamado “antigênero”, atribuído à autobiografia por García (2012, p. 218) devido a sua oposição aos quadrinhos de super-herói, teve grande importância no desenvolvimento das histórias em quadrinhos pelas novas possibilidades narrativas que se abriram ao meio, em particular seu uso para uma produção de narrativas mais pessoais e íntimas e a produção dos romances gráficos:

Embora a relação entre Will Eisner e o movimento alternativo dos anos 1980 e 1990 tenha sido mínima, está presente em *Um contrato com Deus* um dos traços que serão característicos dos quadrinhos alternativos e que se manterão como a artéria principal da novela gráfica atual: a introdução da autobiografia, ou pelo menos da memória e dos elementos autobiográficos (GARCÍA, 2012, p. 216).

A *graphic novel* apropria-se da escrita de si para uma produção mais madura, uma fuga de um meio de entretenimento de apelo meramente visual e focado na ação, muitas

⁴⁸ Anexo 18.

vezes, as características do romance gráfico se confundem com as histórias em quadrinhos autobiográficas devido ao grande número de publicações que se intitulam como romance gráfico e abordam a autobiografia. Ainda que não seja uma exclusividade ou padrão, não é incomum encontrar nessas HQs o uso de uma linguagem lírica e reflexiva, uma preocupação maior com a construção dos diálogos, encontra-se também alguns experimentalismos, como pode ser percebido em *Retalhos* (2003), de Craig Thompson, que utiliza diferentes estilos de traço para representar momentos temporais e situações da história.

Também em *O Fotógrafo* (2010), de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemercier, que coloca em cheque alguns critérios para autobiografia e da própria linguagem dos quadrinhos devido à pluralidade de autoria e à interseção de desenho, fotografia e negativos de filme fotográfico ao longo da história. A classificação de *Maus* como uma autobiografia não é algo tão simples, uma vez que possui duas narrativas em sua composição e uma alternância de protagonismo.

O teórico francês Phillipe Lejeune destaca a importância de se falar de modo retrospectivo de uma experiência pessoal em forma de narrativa. A autobiografia seria uma “Narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade” (LEJEUNE, 2008, p.14). Para que se enquadre nessa definição, estabelecem-se quatro categorias, sendo duas essenciais para a autobiografia: 3. Situação do autor: identidade do autor (cujo nome remete a uma pessoa real) e do narrador; 4. Posição do narrador: a) identidade do narrador e do personagem principal (LEJEUNE, 2008, p. 14 e 15).

A grande preocupação de Lejeune é de se estabelecer a mesma identidade entre autor, narrador e protagonista. O autor chega a revisitar o tema da autobiografia de modo a retificar alguns pontos. No que diz respeito à definição de autobiografia, o autor coloca: “(...) obra literária, romance, poema, tratado filosófico etc., cujo autor teve a intenção secreta ou confessa de contar sua vida, de expor seus pensamentos ou de expressar seus sentimentos” (LEJEUNE, 2008, p. 53). Essa última definição apresenta sua utilidade ao se pensar o caso de *Maus*.

Spiegelman é o autor o narrador e o protagonista em *Maus*, no entanto, isso é verdadeiro apenas se for considerada as cenas no presente diegético durante o livro. Quando o leitor é levado para o passado, não apenas a narrativa passa a ser a respeito de Vladek, mas também o protagonismo. Spiegelman constrói a narrativa alternando esse dois relatos, seus respectivos narradores e os protagonistas. Desse modo, consegue atribuir importância a ambos

as histórias, permitindo que *Maus* seja lido como os relatos do pai durante o regime nazista, como também a história de um relacionamento conturbado entre pai e filho. Além de apresentar os resultados das experiências de Vladek no presente diegético. Essa alternância de momentos no tempo proporciona uma maior relação entre eles, atribuindo uma maior dimensão da trama, que se estende no tempo e a terceiros. Nesse sentido, *Maus* não fala apenas dos acontecimentos relacionados à *Shoah*, mas também em como aqueles acontecimentos manifestam-se no presente, afetam as futuras gerações daqueles que fisicamente sobreviveram aos campos.

A autobiografia quando usada na linguagem dos quadrinhos, bem como outras manifestações visuais, apresenta algumas particularidades em relação a suas versões em prosa e poética, sendo possível o uso de “sósias literárias” e até de um código visual mais complexo em que a representação gráfica do protagonista-narrador muda em cada quadro⁴⁹.

Nos quadrinhos, a autorrepresentação é tão importante quanto à seleção dos fatos. A escolha de um estilo artístico, detalhes físicos ressaltados ou suprimidos, revela intenções do autor, a visão que esse constrói de si. Tais escolhas são importantes elementos na construção narrativa. Na representação antropomórfica que se faz das pessoas em *Maus* reside uma peculiaridade da linguagem gráfica no que diz respeito à autobiografia.

Um leitor, por mais desavisado, não demoraria mais que algumas páginas para perceber que a história trata das experiências de Vladek Spiegelman durante o holocausto judaico e da relação pai e filho. Trata-se de uma história de vida em que a identidade do autor fica evidenciada pelo código ali utilizado. A representação de si como um rato não rompe com a temática autobiográfica, mas, ao contrário, coaduna com uma intenção de se autorrepresentar a partir de escolhas do autor, de criar, a partir dos acontecimentos, uma representação de si.

Outro ponto interessante quando se pensa a escrita autobiográfica é a construção que se faz da primeira pessoa do discurso e o fato do leitor ser capaz de visualizar essa primeira pessoa, o que seria um “problema” para esse tipo de construção. Sobre as particularidades gráficas que a construção da primeira pessoa permite, Charles Hatfield aborda:

Vendo o protagonista ou narrador, no contexto de outras personagens e objetos colocados no desenho, o torna um objeto. Desse modo, o cartunista projeta e objetiva seu senso interior de si, alcançando enfim um senso de intimidade e distância crítica. É a exploração gráfica dessa dualidade que distingue a autobiografia nos quadrinhos da maioria das autobiografias em prosa. Diferente da

⁴⁹ Anexo 19.

narrativa de primeira pessoa, a qual funciona de dentro para fora, descrevendo os eventos à medida que são experimentados pelo contador, o quadrinho trabalha *de fora para dentro*, apresentando os fatos de uma posição objetiva, ou pelo menos distante (HATFIELD, 2005, p. 115 - tradução minha⁵⁰).

Ao se colocar graficamente nos quadros, o personagem-narrador passa a ser um objeto da cena, ele próprio se observa e se escreve, torna-se um terceiro. Não temos apenas a visão que o autor tem do mundo, mas a visão que ele tem de si, visualmente representada pelas escolhas estéticas do autor. Em sua construção, a autobiografia nos quadrinhos proporciona um senso de intimidade e ao mesmo tempo uma distância crítica.

O trabalho de literalização dos fatos, transposição dos fatos contados para uma narrativa, no caso de *Maus* não é realizado pelo sobrevivente, mas pelo filho que colhe as informações e as organiza segundo sua proposta narrativa. Faz-se necessário o uso de outro para traduzir os relatos que nascem na oralidade, o que leva como já mencionado, a um elemento ficcional dentro de uma narrativa essencialmente calcada no real. Art Spiegelman é esse outro que traduz, que dá voz e forma à história do pai. Ele menciona que o testemunho do pai não era linear ou exato, o fato da memória não ser organizada cronologicamente e atravessar o tempo até o relato tornou o processo ainda mais complicado, “Eu tive que tomar uma decisão logo cedo: Eu poderia tentar lidar com a história que ele contou ou eu poderia tentar contar o que ele me contava?” (SPIEGELMAN, 2012. DVD, *Making Maus/ Interviewing Vladek* – tradução minha⁵¹). Se a organização narrativa já apresenta um grande desafio, a organização de relatos de outro para uma narrativa única representa um desafio tão grande quanto. A produção de um texto a partir de relatos não se trata de uma mera transposição midiática – da oralidade para a linguagem dos quadrinhos –, mas de um processo de tradução em que, da mesma maneira que ocorre com a memória, exige seleção e organização, nessas escolhas perde-se uma suposta veracidade que poderia ser encontrada nesse tipo de texto, levando à narrativa, profundamente relacionada com a história de vida de um indivíduo, o elemento ficcional. A presença desse elemento ficcional distancia o texto de um mero relato histórico, ou documental, passando a possuir traços que o torna literário. O

⁵⁰ Do original: “*Seeing* the protagonist or narrator, in the context of other characters and object evoked in the drawing, objectifies him or her. Thus the cartoonist projects and objectifies his or her inward sense of self, achieving at once a sense of intimacy and critical distance. It is the graphic exploitation of this duality that distinguishes autobiography in comics from most autobiography in prose. Unlike first-person narration, which works inside out, describing events as experienced by the teller, cartooning ostensibly works *from outside in*, presenting events from an (imagined) position of objectivity, or at least distance.”

⁵¹ Do original: “I had to make a decision early on: Would I try to deal with the telling he is told or would I try to tell what he is telling?”

descompromisso com um relato ou registro histórico é o que atribui a esse texto um caráter literário.

A alternância entre passado e presente leva o leitor não apenas a compreender o passado, a história do pai, mas também as consequências da *Shoah*, seu resultado em um tempo mais duradouro que o período da guerra. Há uma relação importante desses dois momentos para a construção do romance. Hatfield aponta a importância dessa alternância e encontro de passado e presente, desse choque de momentos que reforça a ideia de que “*Maus* é uma evocação, não uma reprodução completa do passado, e a insistência nesse fato reforça sua veracidade como evocação. Por esse motivo, passado e presente colidem continuamente, devem colidir, um com o outro no texto” (2005, p. 141 - tradução minha⁵²). Não se busca remontar o passado, a história não nasce do passado, mas é remontada a partir de determinado presente para elaboração do testemunho (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 79).

Nos momentos em que somos levados às memórias de Vladek, temos o testemunho do pai ao autor sobre suas experiências nos *lager* de *Auschwitz*, esse testemunho, assim como na obra *É isto um homem?*, de Primo Levi, alterna entre *testis* e *superstes* de acordo com seu fluxo. O primeiro termo refere-se ao relato de “um terceiro que seria citado diante de um tribunal para dar a sua versão dos ‘fatos’”. O termo *superstes*, faz referência à “testemunha enquanto alguém que sobreviveu a uma catástrofe e que não consegue dar conta do vivido - porque ficou traumatizado (elemento subjetivo) e devido à ‘dimensão’ da catástrofe (elemento objetivo) – leva-nos a uma etimologia possível da testemunha como *superstes* ou, em grego, *mártir* (sobrevivente)” (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 84). Desse modo, o testemunho *testis* está associado ao aspecto visual, de alguém que, externamente, assiste a um determinado acontecimento, e posteriormente é capaz de produzir um relato, testemunho. Já o testemunho, *superstes*, remete à experiência vivida, com isso, é próprio desse tipo de testemunho a imprecisão, uma vez que aquele que produz o relato está afetado pelo acontecimento.

Vladek Spiegelman, como esse sobrevivente, vive e assiste os horrores do *konzentrationslager*, sendo então mártir e testemunha, *testis* e *superstes*. Abaixo, exemplos desses dois tipos de testemunho dentro da HQ:

⁵² Do original: “*Maus* is an evocation, not a full recovery, and its insistence on this very fact implicitly reinforces its trustworthiness as an evocation. This is why past and present continually collide, must collide, with each other in the text.”



Fig. 74: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p.189.⁵³

Esse primeiro momento, faz referência à narrativa daquilo que é visto externamente, os acontecimentos que ele observou como um terceiro, fatos ocorridos com outro recluso do campo. Nessa página é apresentado o caso do preso Mandelbaum. Segundo Vladek, todos o conheciam como um judeu muito rico e simpático, mas acabou definhando pela dura realidade do campo. Suas roupas eram muito maiores que deveriam e por isso segurava as calças o tempo todo, possuía um sapato que não lhe calçava e por isso o carregava na mão, na esperança de conseguir trocá-lo, devido a essa ocupação constante das mãos, Mandelbaum perdeu sua colher e derrubava sua sopa constantemente, o que limitava ainda mais sua alimentação. Em outro momento, Vladek deixa clara a importância de ter visto os acontecimentos, de ser uma testemunha ocular:

⁵³ Para mim, muito difícil. Mas para meu amigo Mandelbaum, mais difícil./ Em Sosnowiec todo mundo conhecer Mandelbaum. Mais velho do que eu... muito rico.../ Mas agora, em Auschwitz, Mandelbaum muito mal./ Na sua calça cabia dois e ele não ter nem barbante pra fazer de cinto. Passar o dia segurando calça.../ Um pé não entrava no sapato. Tinha que carregar esse sapato. Quem sabe alguém troca por outro?/ Outro sapato grande. Parecia lancha. Mas pé entrava./ Era inverno. Ele andava por toda parte com um pé no neve.

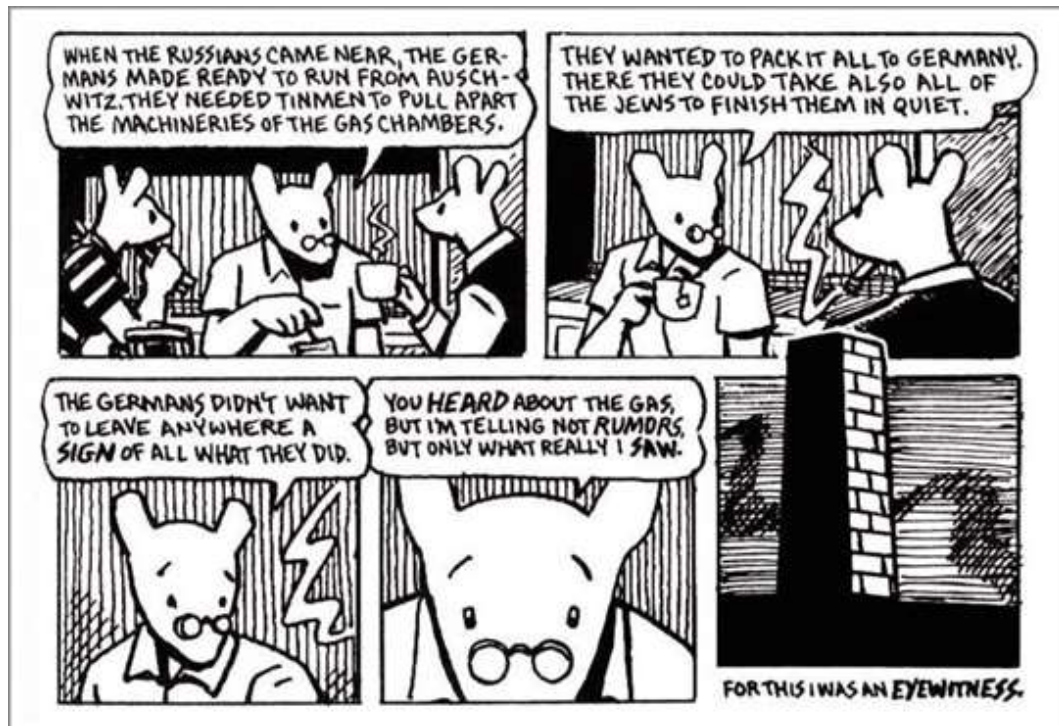


Fig. 75: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 229.⁵⁴

Como *superstes*, Vladek não apenas vê os acontecimentos, mas os sofre. Desse modo, sua relação com os fatos não está associada a uma neutralidade, uma suposta veracidade do ocorrido, mas a uma relação emocional. Ele é capaz não apenas de narrar, mas, de algum modo, falar sobre as sensações de ter vivenciado aquilo:

⁵⁴ Quando russos se aproximam, alemães se preparam para fugir de Auschwitz. Queriam funileiros para desmontar as câmaras de gás. / Eles queriam despachar tudo para a Alemanha. Podiam levar judeus e acabar com todos eles em paz. / Os alemães não queriam deixar marcas do que fizeram. / Vocês ouviram falar do gás, mas eu vou contar o que eu vi mesmo. / Fui testemunha ocular.



Fig. 76: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 186.⁵⁵

Aqui se encontra a narrativa *superstes*, que ocupa a maior parte de *Maus*. Nesse momento, o leitor conhece alguns dos *Maus* tratos do campo, como o uso de tatuagem para a identificação dos presos e a exposição a baixas temperaturas durante a aleatória distribuição de roupas utensílios.

O tema de que *Maus* trata, é outro ponto interessante. A *Shoah* foi abordada em várias formas narrativas, nesse processo, a representação dos relatos dos prisioneiros normalmente são caracterizadas por fortes representações fotográficas, o que acaba por expor excessivamente os male sofrido pelas pessoas envolvidas, essa exposição acaba por desgastar

⁵⁵No neve eles jogaram uniformes pra nós./ Schell! Schell! Schell!/ Eles nem olhava o tamanho da roupa que jogava./ Um sujeito quis trocar./ Des-desculpe. Este sapato é pequeno./ Talvez agora sirvam?/ Sapato ser de madeira!/ Eu ter sorte. Tudo serviu mais ou menos. Só o camisa tinha furos e estava folgada./ Registraram nós... anotaram nossos nomes. E aqui na braço escreveram número.

o peso do acontecimento, banalizando-os, ou simplesmente falham nessa tentativa de re-criar os campos:

A maioria dos filmes possui uma dificuldade em lidar com Holocausto enquanto tema por conta de uma tendência à verossimilhança e reprodução da realidade por meio de imagens fotográficas. Os filmes sobre Holocausto, normalmente são povoados por prisioneiros bastantes bem alimentados, por exemplo. Diretores e produtores se envolvem em algum tipo de loucura para tentar reconstruir os campos ao invés de criá-los como um espaço mental, o que *Maus* faz (SPIEGELMAN, 2011, p. 166 - tradução minha⁵⁶).

Ao falar sobre *Maus*, Santiago García aponta para essa mesma questão do tema do holocausto e suas representações: “Um dos grandes problemas do Holocausto foi a impossibilidade de representá-lo adequadamente: as imagens, e especialmente as imagens fotográficas, destroem seu significado, e sua minuciosa brutalidade acaba por nos insensibilizar, trivializando-o” (GARCÍA, 2012, p. 226). Ao se tratar de narrativas relacionadas ao Holocausto, frequentemente as representações indiretas foram utilizadas, apresentando-se como a única maneira de fazê-lo. Algumas obras cinematográficas buscaram distanciar-se de uma reprodução literal, fotográfica, excessivamente expositiva, do que foi a *Shoah*, para fazê-lo foram utilizados diferentes recursos narrativos:

Lembre-se no que diz respeito o documentário *Night and Fog* (1955) de Alain Resnais, o qual faz uma mescla de imagens horríveis de arquivo com cenas originais e sugestivas dos campos de concentração atualmente, acompanhado de uma voz que problematiza a própria ideia de um filme sobre o Holocausto. Alternativamente, *Shoah* (1985), de Claude Lanzmann, evita o uso de imagens de arquivo dos campos nazistas em geral, preferindo usar entrevistas de sobreviventes prisioneiros e guardas. Até a *Lista de Schindler*, de Steven Spielberg, a mais conhecida Hollywoodização da narrativa do Holocausto, utiliza de um forte preto e branco cinematográfico como um recurso de distanciar e contextualizar (Doherty 76). Spiegelman, suspeito de “realismo” fotográfico em quadrinhos, conscientemente entrega uma simplificação cartunesca para evitar a produção de um material banal (HATFIELD, 2005, p. 145 - tradução minha⁵⁷).

⁵⁶ Do original: “Most dramatic films have a hard time with the Holocaust as a subject because of the medium’s tendency toward verisimilitude and reproduction of reality through moving photographic images. Holocaust movies usually look like they’re populated by fairly well-fed inmates, for example. Movies makers can get involved in some kind of crazy trying-to-rebuild the camps, as opposed to creating it as a mental zone, which *Maus* does.”

⁵⁷ Do original: “Recall in the regard Alain Resnais’s documentary *Night and Fog* (1955), which combines horrific archival images with suggestive original footage of the now-abandoned camps, accompanied by voice-over commentary that problematizes the very idea of a Holocaust film. Alternately Claude Lanzmann’s *Shoah* (1985) avoids archival footage of the Nazi camps altogether, in favor of interviews with surviving captives and captors. Even Steven Spielberg’s *Schindler’s List* (1993), the best-known Hollywoodization of Holocaust narrative, employs stark black-and-white cinematography as a distancing and contextualizing device (Doherty 76). Spiegelman, suspicious of “realistic” graphic in comics, quite consciously deployed cartoonal simplification to avoid making the material banal”

De modo semelhante, Spiegelman evita a construção fotográfica do Holocausto, ainda que exista um grande esforço do quadrinhista em ser minucioso com relação aos cenários, sua narrativa não é uma reprodução do que aconteceu, uma substituição dos fatos, mas uma proposta de reflexão. É na recriação, e não na tentativa de reproduzir, na fuga de uma realidade que não pode ser contornada ou descrita, que *Maus* constrói-se. Spiegelman busca representar os acontecimentos, e na permuta das pessoas pelos seres humanoides com cabeça de animal é que ele consegue construir tudo em um plano distante para que em seguida o leitor traga tudo aquilo para a realidade, García destaca a análise de Sabin sobre a escolha de representação utilizada em *Maus*:

Creio que isso teria colocado o livro em um caráter diferente, e esse caráter seria plano. Nesse momento, estava tentando realizar uma reconstrução histórica séria, e nunca poderia igualá-la à realidade. Ao colocar essas máscaras nos personagens, tudo se produz em um limbo em que as coisas existem como comentário. Permite que se avance pela HQ contemplando os acontecimentos, e não tentando substituir o acontecimento pela HQ (SABIN apud GARCÍA, 2012, p. 226).

Para narrar os horrores do *lager*, Spiegelman buscou uma forma de traduzir aquela realidade. Para tal, ele opta por não apresentar as pessoas totalmente como seres humanos, mas animais antropomorfizados, indivíduos com corpo de anatomia humana e a cabeça de um animal que de algum modo, na perspectiva e intenção do autor, representa o respectivo grupo identitário presente na narrativa. Sua opção, talvez a mais importante da obra, atribui, paradoxalmente, à obra, uma enorme possibilidade interpretativa, justamente pela imprecisão que a forma de representação utilizada está presente no texto. A não literalidade de *Maus* contribui para uma representação, e não uma (tentativa de) reprodução, dos acontecimentos, o que por sua vez abre margens interpretativas na obra, tornando-a um objeto mais interessante.

1.6.2 – *Rats and mice*: a busca por uma tradução

Sobre a palavra que se refere ao animal que representa os judeus na história é importante atentar-se para os termos utilizados na versão original, em língua inglesa, e seu equivalente na tradução em língua portuguesa⁵⁸. O título da obra utiliza a palavra alemã

⁵⁸ Antonio de Macedo Soares.

“*Maus*” que semântica e foneticamente assemelha-se ao Inglês “mouse”, “camundongo” em português. Assim, faz-se referência à própria representação do judeu presente na obra: o de associar o povo judeu ao animal camundongo, ou rato. O termo “*Maus*” pode também ser associado ao verbo “*Mauschelnwas*”, que por sua vez transmite um estereótipo antissemita acerca do povo judeu. Este verbo é usado para caracterizar, de modo pejorativo, o pesado sotaque judaico ao falar o alemão ou outro idioma utilizado na Europa, observa-se que “*Maus*” faz parte da construção morfológica do referido verbo. Ao falar-se da história em quadrinhos de Spiegelman, seja pelo próprio autor ou terceiros, são utilizados “mouse”, ou seu plural “mice”, para referir-se ao animal que representa os judeus na obra, como pode ser observado em textos e entrevistas relacionados à obra.

Salvo em alguns casos, os termos “mouse” ou “rat” não surgem frequentemente por escrito ao longo do livro. Dois desses exemplos são encontrados no título dos capítulos quatro e cinco, respectivamente *mouse holes* e *mouse trap*, traduzidos por “buraco de ratos” e “a ratoeira”.

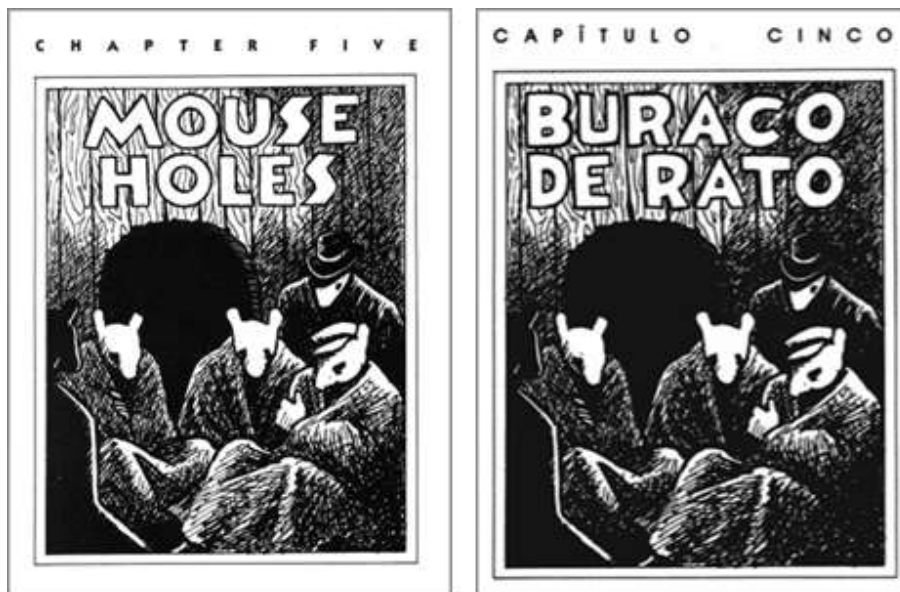


Fig. 18: Art Spiegelman: *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition 2011* (c) (à esq.). *Maus: a história de um sobrevivente 2005* (à dir.). Ambas p. 97.

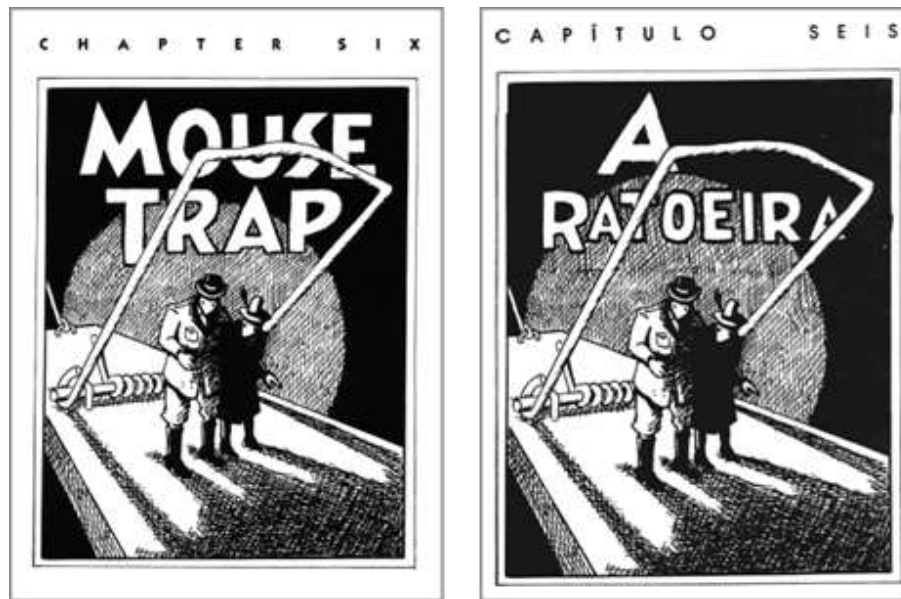


Fig. 19: Art Spiegelman: *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c) (à esq.). *Maus: a história de um sobrevivente* 2005 (à dir.). Ambas p. 131.

Observa-se que a palavra “ratoeira” possui o radical de “rato”, e é a única palavra existente na língua para identificar a armadilha para os roedores, não sendo comum encontrar algo contra camundongos, mas para ratos.

O mesmo pode ser encontrado com mais evidência em um dos momentos metalinguísticos de *Maus*, em que uma referência direta à forma de representação adotada por Spiegelman é abordada. No capítulo *Mauschwitz*, introduzido por um quadrinho na forma de seu bloco de rascunhos, Artie encontra-se em dúvida na forma de representar graficamente sua esposa convertida ao judaísmo, mas de origem francesa, ao que ela responde no terceiro requadro, no centro da página, enfaticamente: “Huh? A mouse, of course!”, traduzido por “Quê? uma rata, lógico.”. Mais uma vez observa-se o uso da palavra “rato” em referência a “mouse”:



Fig. 20: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 171.⁵⁹

⁵⁹ Férias de verão. Françoise e eu estávamos na casa de amigos, em Vermont.../ O que você está fazendo?/ Tentando descobrir como desenhar você.../ Quer que eu pose?/ Não, é para o meu livro. Que animal você vai ser?/ Quê? Uma rata, lógico. / Mas você é francesa! / Bom que tal uma coelhinha?/ Nah. É doce demais./Hmmf./ Estou pensando nos franceses em geral. Todos aqueles séculos de anti-semitismo./ Pense no caso Dreyfus! Nos colaboradores nazistas! Nos.../ Ok! Mas... se você é rato, eu também devia ser. Afinal, eu me converti!

Outra passagem importante, que será retomada detalhadamente mais adiante nesse trabalho, é um momento da narrativa em o personagem de Vladek estabelece uma diferença entre o rato e o camundongo. Na ocasião, ele fala que o medo que sua esposa, Anja, sente pelo animal é injustificado, uma vez que esse se trata de um camundongo e não de um rato como ela supunha. A diferença que se estabelece no raciocínio de Vladek é de que o rato é algo que, de algum modo, inspira medo, ao passo que o camundongo por ser menor não o faria. Importante citar que os termos “rats” e “mice” presentes no penúltimo balão de fala da página, foram respectivamente traduzidos por “ratos” e “camundongos”.



Fig. 21: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 149.⁶⁰

Nota-se a preferência pela utilização de “rato” ao invés de “camundongo” na edição brasileira da história em quadrinhos, mesmo que o segundo seja a tradução mais “apropriada” para o termo “mouse”. Desse modo, o presente trabalho utilizará o termo “rato” para referir-se ao animal que representa os judeus dentro do universo ficcional de *Maus*. Há ainda outro

⁶⁰ De noite nós podia mexer um pouco, mas tinha outra coisa lá embaixo.../ Aieeee!/ Que foi isso?/ Vladek, t-tem ratos aqui embaixo!/ Pss, calma. Pare de gritar./ Calma, não são ratos. São bem pequenos. São só camundongos!/ Claro, era mesmo ratos. Mas eu queria Anja mais tranqüila.

momento em que é utilizada a palavra “rato”, porém em sentido conotativo, em substituição a “delator”, “dedo-duro”. Nessa situação foi mantida a tradução de “rat” por “rato”:

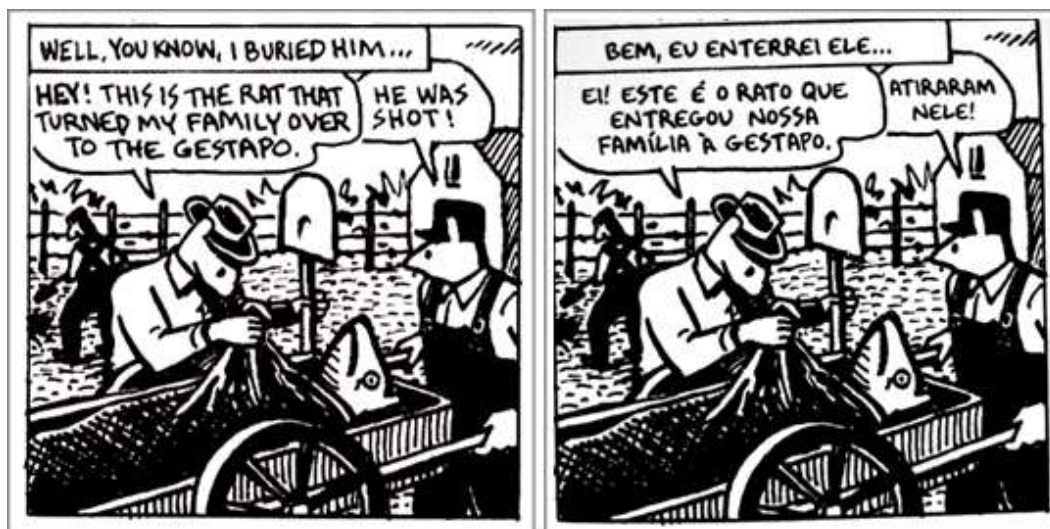


Fig. 22: Art Spiegelman: *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c) (à esq.). *Maus: a história de um sobrevivente* 2005 (à dir.). Ambas p. 119.

O que se percebe acerca do uso do termo “rato” ou “camundongo” é de que quando não houver uma evidente diferença entre um e outro, a tradução para o português utiliza “rato”, uma vez que é comumente utilizado na Língua Portuguesa do Brasil. Nos momentos em que os termos, “rat” e “mice”, são usados com acepções mais específicas, adota-se uma tradução mais formal, “rato” por “rat”, “camundongo” por “mouse” e respectivos plurais.

1.6.3 – *Graphic novel*: um nome mais bonito do que história em quadrinhos

Maus ocupa um importante lugar dentro dos quadrinhos por seu caráter inovador, uma das obras que apontou novos rumos a serem adotados pelas histórias que a seguiriam. Iniciado com os *comix* e seguidos pelas HQs alternativas, ampliou-se as possibilidades do que se pensava como quadrinhos, nesse período, diversificaram-se as questões temáticas, ideológicas, artísticas e mercadológicas.

Essa mudança de pensamento e postura ocorre em grande medida pelo formato e valor que se tinha nos quadrinhos europeus. As *bande dessinées* e os *fumetti* da década de 1960 já possuíam preocupações estéticas com publicações menos comprometidas com os *comics*

serializados, os álbuns com histórias fechadas já faziam parte da realidade europeia, preocupações que inquietaram os quadrinhistas norte-americanos somente uma década depois.

As histórias em quadrinhos artísticas, que já existiam com *status* de arte e pintura na Europa, passaram a se tornar mais freqüentes e assim reconhecidas no mercado norte-americano nos anos 1980 e 1990, com Bill Sienkewicz, John J. Muth e Kent Williams, em uma arte quadrinhística plena de Expressionismo, principalmente (ANDRAUS, 2006, p. 173).

Ao passo que na Europa estão relacionados às gravuras e por isso são percebidos como objeto mais artístico, os quadrinhos norte-americanos que são associados ao jornal e por isso à propaganda e cultura de massa. Esses estão mais associados à tradição artística das gravuras do que à mídia dos jornais e publicidade. Nesse sentido o valor atribuído aos quadrinhos na Europa era muito diferente ao encontrado nos Estados Unidos.

O que se segue nesse pensamento de elevar o *status* das histórias em quadrinhos é o estabelecimento, muito mais que uma criação, da *graphic novel* como outro gênero dentro do meio. Em um diálogo com os formatos de livro de capa dura e um maior número de páginas adotadas nos quadrinhos europeus, ocorreu também uma mudança no formato físico das HQs.

Em seu desenvolvimento, os quadrinhos normalmente tiveram um número reduzido de páginas em diferentes formatos, vários tipos de encadernações e acabamentos usados ao longo do tempo. Passa a ter então a necessidade de outro modelo, que não comprimisse a arte nos formatos reduzidos até então existentes. O formato do *comic book* acabava por não abrigar as possibilidades do romance gráfico, ainda se “espremendo” em suportes menores. Nesse sentido, a *graphic novel* não trata somente de um posicionamento artístico, mas de um formato físico que melhor abrigaria as ambições artísticas e representaria, de forma apropriada, o *status* que as HQs atingiram.

Graphic novels, na minha definição, são histórias em quadrinhos da extensão de um livro pensadas para ser lidas como uma única história. Na acepção ampla, o termo inclui coleções de histórias em gêneros como mistério, super-herói e sobrenatural, pensadas para ser lidas sem conexão com sua correspondente revistas mensais (SCHUMACHER, 2013, p. 239).

Seguindo o caminho dos quadrinhos europeus dos anos 60, a *graphic novel* apropriou-se desse formato livresco para elevar seu *status*. Esse modelo chegou aos Estados Unidos somente em 1978 com a obra *Um Contrato com Deus*, de Will Eisner, a mesma vinha com o

termo *graphic novel* escrito na capa, uma forma que Eisner utilizou para diferenciar aquele tipo de produção do tradicional *comic book*, e de certo modo estabelecer um novo gênero, mais “sério”, dentro dos quadrinhos.

Ainda na vanguarda da forma apesar da idade, Eisner cunhou o termo “graphic novel”, romance gráfico, e especificou que se tratava de algo mais que um gibi bem impresso. Na tradição europeia dos anos 70, tratava-se de trabalhar textos e desenhos na direção de uma expressividade mais assumidamente pessoal. No caso de Eisner, essa demanda se nutriu principalmente de suas memórias da época da depressão, como *Um contrato com Deus*, *A Life Force*, *The Dreamer*, e outros inéditos em português (PATATI, Carlos. BRAGA, Flávio, 2006, p. 89).

Outra obra que contribuiu fortemente para o *status* mais literário e artístico dos quadrinhos foi *Maus*, 1986 primeiro volume e 1991 segundo volume e versão final, de Art Spiegelman. A questão temática de ambas foi muito importante para se repensar os quadrinhos. Se em *Um Contrato com Deus* existe uma narrativa que trata fortemente dos dramas do ser humano, em *Maus* a história de Vladek Spiegelman está ambientada na Polônia do regime nazista, tratando do mais traumático evento histórico do ocidente no século XX. Spiegelman opta por construir sua narrativa em um realismo alegórico, em que representações, ao mesmo tempo, documentam, de alguma forma, e estabelecem uma reflexão acerca dos acontecimentos.

As histórias em quadrinhos possuem uma longa tradição de, marcada pelo próprio termo “comic”, utilizado no inglês e comumente em outros idiomas, possuir uma temática divertida, cômica. No entanto, há algum tempo, uma grande quantidade de quadrinhos que abordam temas “sérios”, bem como a quebra dos padrões comportamentais dominantes. A luta contra a exclusiva abordagem divertida dos quadrinhos norte-americanos teve vários adeptos, nomes como Will Eisner, Robert Crumb e Art Spiegelman; em grande medida, foram alguns dos que trouxeram novas possibilidades temáticas às HQs.

A mudança de paradigma temático das histórias em quadrinhos para uma abordagem de temas mais sérios permitiu uma maior exploração desse meio. A questão temática passa a não ser critério para sua definição, e, com isso, outros aspectos passam a ser de fato valorizados. Denotando um desenvolvimento no objeto quadrinhos:

As histórias em quadrinhos foram vistas, durante muito tempo, de forma preconceituosa, como “cultura de massa”, “cultura inferior”. Porém, os primeiros estudos sociológicos e semiológicos, entre outros, sobre esta manifestação cultural, contribuíram para uma nova percepção de sua importância e relevância. Aliado a

isso, os Graphic Novels (revista em formato grande e encadernada em luxuosa capa dura) reforçaram o novo *status* das publicações quadrinísticas e a politização dos quadrinhos a partir dos anos 1970 juntamente com o novo público almejado, agora o público adulto, fizeram com que as histórias em quadrinhos antes desprezadas, inclusive como objeto de estudo, agora passassem a receber não só uma quantidade maior de pesquisas e publicações, como também ganhar mais respeitabilidade e reconhecimento (VIANA, 2013, p. 12).

Nildo Viana aponta como o desenvolvimento das histórias em quadrinhos passou de uma forma de leitura “inferior”, “de massa”, para uma produção direcionada para um público adulto e passando a ter um aumento de interesse por pesquisas e publicações. Essa constante mudança no *status* das histórias em quadrinhos contribui amplamente para a dificuldade em definir o próprio objeto quadrinhos.

CAPÍTULO 2 - UMA LINGUAGEM PARTICULAR

Buscando uma maior compreensão dos quadrinhos e de seu processo narrativo, faz-se necessário entender com mais clareza o funcionamento e as principais características desse meio de leitura. A conceituação de algo tão novo, já que não possui dois séculos de existência, considerando a forma física dos quadrinhos como conhecemos hoje, e está fortemente presente em nosso tempo, pode ser mais complicada do que aparenta. As constantes experimentações, na produção de histórias em quadrinhos, não permitem um fácil contorno dos limites dessa expressão artística. Talvez por tratar-se de algo resultante da relação de imagem e texto, sua classificação acabe sujeita à valorização de um ou outro aspecto ou, devido a sua ainda juventude, apresente tantas possibilidades inexploradas, que sua classificação acaba perdendo-se nessas variações. Como então entender a linguagem dessa forma de leitura tão nova e plural?

Para uma análise mais eficiente de *Maus*, em seus mais diversos aspectos, assume-se aqui a necessidade de realizar alguns apontamentos que cercam o objeto “quadrinhos”. Esses serão feitos visando a uma melhor compreensão da linguagem que estabelece a narrativa gráfica. Se em um primeiro momento a descrição dessa linguagem demonstra uma dicotomia entre o visual e verbal, essa divisão será considerada apenas para uma análise mais minuciosa e individual desses aspectos, numa organização didática necessária à organização do pensamento.

O objetivo da análise consiste, pois, em perceber a relação desses dois aspectos, não como uma soma, ou mera associação, mas um produto, algo indissociável que de fato determina essa linguagem tão particular. É preciso perceber, enfim, o processo dialético que está presente nessa linguagem. Uma vez estabelecidos tais traços da história em quadrinhos, será possível analisar como Art Spiegelman articula esses recursos de modo a produzir uma narrativa tão marcante como a de *Maus*.

2.1 – Visual e Verbal: as duas faces do quadrinho

Os quadrinhos são normalmente compostos por dois elementos principais: o visual, representado por toda e qualquer manifestação que trabalhe com forma, cor ou grafismo; e o verbal, mais fácil de identificar, pois está ligado à palavra enquanto signo linguístico. Na

relação dessas duas formas de linguagem, forma-se o que chamamos de quadrinhos. Como aponta Waldomiro Vergueiro:

Em primeiro lugar, nota-se que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude. Alguns elementos da mensagem são passados exclusivamente pelo texto, outros têm na linguagem pictórica a sua fonte de transmissão. A grande maioria das mensagens dos quadrinhos, no entanto, é percebida pelos leitores por intermédio da interação entre os dois códigos. Assim, a análise separada de cada um deles obedece a uma necessidade puramente didática, pois, dentro do ambiente das HQs, eles não podem ser pensados separadamente (VERGUEIRO, 2005, p. 31).

Nesse uso de duas linguagens, podem-se encontrar dúvidas sobre a maior relevância de um aspecto em detrimento de outro; mas o fato é que essa linguagem se constrói em um entrelugado visual e do verbal, pois, semelhante à poesia concretista, a própria ocupação do espaço disponível faz parte dessa linguagem. Desse modo, há uma profunda relação texto-imagem, e essa não deve ser compreendida como a gestação de um subproduto advindo de algo maior e já estabelecido como literatura ou artes plásticas.

Desse modo, os quadrinhos são uma manifestação que se utiliza de uma linguagem escrita e visual para constituir a sua própria, insubstituível, e de características únicas. Sua leitura não se limita à decodificação de vocábulos e à atribuição de carga semântica aos mesmos, assim como não podemos pensar que se trata de um mero passar de olhos pelas imagens, que ilustram e marcam essa experiência de leitura.

O papel da imagem em uma história em quadrinhos não deve ser tomado como uma ilustração que auxilia o processo narrativo, mas um elemento que, associado à palavra, constitui a própria linguagem dos quadrinhos. Sua leitura é um processo simultâneo e indissociável. O aspecto visual não deve ser entendido apenas como os desenhos colocados nas vinhetas, como a ilustração das personagens e cenários, mas como um conjunto formado pelas variadas ferramentas que trabalham com o visual.

Há critérios para as escolhas ao se contornar os quadrinhos e balões, optar pela presença ou ausência de requadro, bem como a distância entre eles, as diferentes formas de se desenhar uma onomatopéia, cores (ou mesmo sua ausência), a espessura de linhas, estilos gráficos para as letras e imagens. Enfim, tudo que faz uso do espaço físico de uma página atua de alguma forma, no campo visual das histórias em quadrinhos.

Sua unidade verbal também possui particularidades que devem ser esclarecidas. Essa seria a utilização das palavras de mesmo modo que se apresentam em oração e parágrafo, em um contexto sintático. Nesse sentido, a palavra é dotada de uma significação associada ao idioma a que pertence; seria, assim, a expressão escrita, tal qual é utilizada na prosa ou poesia. De modo semelhante ao concretismo brasileiro, as palavras podem ser tratadas graficamente, em uma abordagem visual, normalmente associada ao uso das onomatopéias, títulos e vozes que possuam um timbre ou altura diferenciados.

“O letreiramento (manual ou eletrônico), tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão do som” (EISNER, 2010, p. 2-4), sendo então usado como um elemento gráfico. O mesmo tratamento visual pode ser dado ao texto de falas de uma história, quando realizado de forma manual; o quadrinhista atribui maior individualidade ao trabalho, utilizando-o como um recurso comunicativo, além do sentido das palavras.

A fusão desses dois usos é importante para entender-se como tanto a unidade verbal como visual não se configuram isoladamente, mas de modo conjunto. Uma vez que existem *comics* compostos exclusivamente por imagens – situação em que a unidade verbal é inferida pelo leitor – e como o contrário não é comum, seu aspecto visual possui uma grande importância na construção desse gênero textual, normalmente identificando o objeto como quadrinho.

2.1.1 – Hieróglifos e ideogramas: a palavra em forma de desenho

A utilização da imagem como forma de escrita remonta a evolução do próprio processo de escrita que, “inicialmente alavancada graças mesmo à capacidade do desenho, desmembrou-se em dois caminhos: o do fonema, utilizado amplamente, e o ideograma, específico na China e co-utilizado no Japão” (ANDRAUS, 2014, p. 144). McCloud aponta a relação do povo sumério com a criação de símbolos e seu desenvolvimento para a escrita moderna, afastando-se gradativamente das formas que visavam representar, esses símbolos, ou caricaturas, tomaram a forma mais abstrata própria da linguagem fonológica:

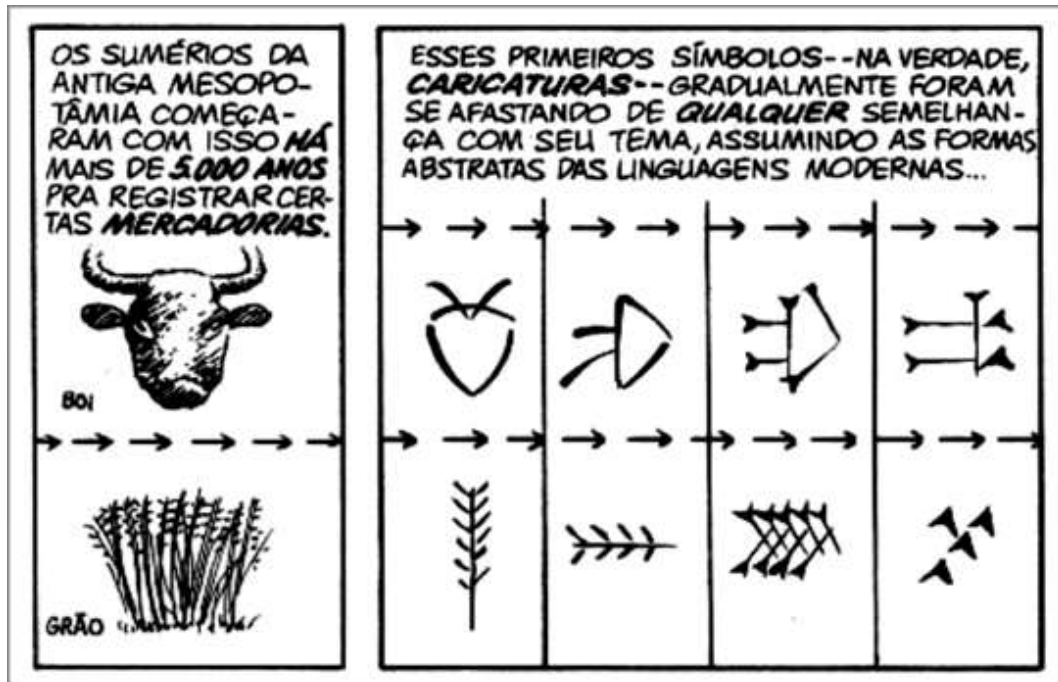


Fig. 23: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 22, 2005.

Esse processo pode ser observado na formação da letra “A”. Derivada da palavra “Alef”, que significava originalmente “boi”, se escrevia como um desenho estilizado da cabeça desse animal. Com o passar do tempo, sua forma foi-se alternado até a formação da vogal “A”. Ao fazê-lo, perde-se sua relação semântica com o termo “boi”, passando a significar apenas a letra “A” tal qual conhecemos hoje (ZATZ apud ANDRAUS, 2014, p. 148).

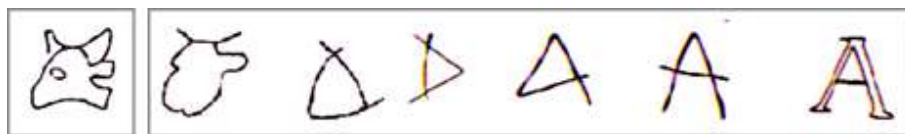


Fig. 24: À esquerda, a palavra “alef”, à direita, o desenvolvimento da mesma para a formação da letra “A”.

No mesmo sentido, Eisner também aponta sobre a relação entre letra e imagem:

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. Portanto, à medida que o seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificadas e abstratas (EISNER, p. 8, 2010).

Os ideogramas chineses preservam, ainda que de forma abstrata, a relação da escrita e do objeto que se visa representar. Sendo então uma escrita por meio da imagem e não do fonema, como é utilizado amplamente no ocidente. Haroldo de Campos apresenta o desenvolvimento do hieróglifo *ma*. Originalmente, no traço de Ts'ang Chieh, o hieróglifo remetia diretamente à figura do cavalo sentado, perdendo, posteriormente, esses traços mais evidentes tornando-se algo mais abstrato, mas ainda referenciando o animal em questão:



Fig. 25: Haroldo de Campos, *Ideograma* 1994, p. 150.

Observa-se uma “simplificação” das formas, associada ao próprio método de produção do hieróglifo ao longo da história. Essa “simplificação” mostra-se como a possibilidade de reduzir as formas aos elementos essenciais da imagem original. Em seguida, o autor debruça sobre um segundo tipo de hieróglifo, os *hwei-i* (copulativos). Nesse segundo caso, fala-se dos hieróglifos que, ao se associarem a outro, estabelecem algo novo:

A questão é que a cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos da série mais simples não deve ser considerada como uma soma deles e sim como produto, isto é, como um valor de outra dimensão, de outro grau; cada um deles, separadamente, correspondente a um *objeto*, um fato, mas sua combinação corresponde a um *conceito*. Do amálgama de hieróglifos isolados saiu o ideograma. A combinação de dois elementos suscetíveis de serem “pintados” permite a representação de algo que não pode ser graficamente retratado (CAMPOS, 1994, p. 151).

O processo descrito pelo autor pode ser percebido na imagem abaixo do ideograma “cantar”. À esquerda, os elementos que serão associados e à direita, o ideograma:



Fig. 26: Gazy Andraus, *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário* 2006 p. 156.

Nas imagens da esquerda, observa-se, acima, de forma abstrata, um quadrilátero que faria referência à boca e abaixo algo que assemelha a um pássaro e suas penas. À direita o ideograma formado pelas duas imagens da esquerda. Desse modo, a verbo “cantar” é formado pela justaposição das duas imagens e não por fonemas como na escrita ocidental. Por ser uma forma de escrita, a escrita oriental possui tanto o aspecto verbal, de palavra, como visual, já que a escolha das formas está associada à coisa referenciada. A utilização de imagens para transmitir o significado necessita de uma leitura que seja, ao mesmo tempo, visual, imagética, e outra que seja de alguma forma verbal, que atribua significado.

Estudos com tomografia computadorizada mostram que os ideogramas da escrita chinesa são lidos distintamente pelos hemisférios cerebrais, assim como as imagens e os desenhos. A grafia fonética, por sua vez, embora tenha evoluído do desenho rudimentar, acabou ocupando o lugar quase que exclusivamente das imagens, excluindo da área científica a emoção e a poeticidade, desde que o sistema cartesiano elegeu a quimera do objetivismo como diretriz de tal sistema. A escrita fonética, inclusive, é lida pelo hemisfério esquerdo, o que corrobora a hipótese de ampliar esta modalidade em detrimento do canal direito (ANDRAUS, 2006, p. 5).

Haveria uma dimensão linguística e icônica, sendo um processo bastante semelhante à leitura das histórias em quadrinhos, em que o leitor deve fazer uma leitura holística da narrativa, abarcando tanto seus aspectos visuais como verbais. Destaca-se que palavra e imagem são lidas simultaneamente e nem sempre fica clara a ordem de leitura. Dessa forma, as histórias em quadrinhos possuem duas semelhanças com o ideograma: primeiro há a

relação de dois elementos - o visual e o verbal, elementos que, individualmente, apresentam particularidades de representação, mas que quando relacionados constituem uma linguagem de possibilidades únicas. Em segundo, o uso de imagens como elemento comunicativo, narrativo, implica que essas imagens devem transmitir diversos elementos da história. Para tal, o quadrinhista preocupa-se com a simplificação a algo essencial.

2.2 – Alguns conceitos e contornos de uma nova linguagem

Em seu relacionamento com os quadrinhos, Eisner sempre teve a preocupação em explorar as possibilidades do meio. O quadrinhista preocupou-se em entender o meio dos quadrinhos, o funcionamento de sua linguagem, tal preocupação resultou em alguns ensaios e, posteriormente, livros teóricos:

Havia muito espaço para novidade naquele tempo, particularmente em relação ao conteúdo, mas, antes que pudéssemos aperfeiçoar nosso trabalho, precisávamos entender o que estávamos fazendo. Quais eram os pontos fortes e fracos dos quadrinhos? Precisávamos dominar sua linguagem: os quadrinhos têm sua própria gramática, seu alfabeto e suas regras (EISNER, 1996, p. 6).

Em outro momento, *Narrativas Gráficas* (1996), W. Eisner define alguns conceitos relevantes a presente análise:

Narrativa Gráfica - uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias.

Quadrinhos - a disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos.

Arte Sequencial - Uma série de imagens dispostas em sequência.
(EISNER, 2013, p. 10).

Ainda que não fique muito clara a diferença entre os termos empregados por ele, nota-se o destaque dado ao uso do balão de fala associado à imagem, o que denota uma preocupação com o papel da palavra na construção de HQs. Na relação entre o visual e verbal, encontra-se o traço relevante no processo narrativo dos quadrinhos.

Este trabalho tem o intuito de considerar e examinar a singular estética da arte sequencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma

artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia (EISNER, 2010, p. IX).

O estabelecimento de uma linguagem dos quadrinhos está intimamente ligado à disposição física dos elementos no espaço da página, nesse sentido, Eisner preocupa-se em identificar esses elementos que compõem essa gramática dos quadrinhos. Ainda preocupado em destacar tal recurso, aponta que:

Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar idéias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da arte sequencial (EISNER, 2010, p. 2).

De modo a exemplificar seu conceito, Eisner destaca a página de conclusão de uma história de *Spirit* intitulada *Gerhard Shnobble*:



Fig. 27: Will Eisner, *Quadrinho e Arte Sequencial* 2010, p. 2.

Eisner aborda a forma como o fluxo das ações está associado a uma linguagem e que em seus recursos próprios apresenta uma lógica sintática:

A descrição da ação nesse quadro (primeiro quadro - nota minha) pode ser esquematizada como uma sentença. Os predicados do disparo e da briga pertencem a

orações diferentes. O sujeito do ‘disparo’ é o vilão, e Gerhard Shnobble é o objeto direto. “Os vários modificadores incluem o advérbio (sic) ‘Bang, Bang’ e os adjetivos da linguagem visual, como postura, gestual e expressão facial” (EISNER, 2010, p. 2).

Estabelece-se com isso, a relação da página com a estrutura de uma sentença, reforçando a ideia de que há uma linguagem que parte de um campo visual, tão legítimo e complexo como a escrita. Abaixo, outro exemplo da aplicação de um recurso próprio à linguagem dos quadrinhos. Nesse, observa-se, no penúltimo quadrinho, os personagens caminhando pelo cenário em que eles de fato estão. No quadrinho seguinte os mesmos personagens não caminham mais nesse espaço, mas no cenário que Vladek narra para Artie:



Fig. 28: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 107.⁶¹

Também no prefácio de *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), o autor fala da sobreposição desses dois aspectos para o estabelecimento da linguagem dos *comics*:

⁶¹ O que aconteceu com você e Anja depois da seleção no estádio?/ Bom, por um tempo tudo estar calmo. Então em 1943 veio um ordem: toda judeu que fica em Sosnowiec tem que ir morar num vilarejo que ficava perto: Srodula./ As polonês de Srodula, nós judeus ter que pagar para eles se mudarem para nossas casas em Sosnowiec. E aqui em Srodula ia ser nosso gueto para sempre./ Nossa família ganhou um cabana. Menos espaço que antes, mas ao menos tinha onde morar. Muitos vivia no rua.

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estético e de esforço intelectual (EISNER, 2010, p. 2).

Nessa citação, Eisner destaca a natureza mista, interacional, inerente aos quadrinhos, revelando uma preocupação de se considerar as partes que compõem os quadrinhos, uma fusão de técnicas para a leitura do objeto como um todo. A partir da relação texto-imagem, exige-se do leitor uma leitura pan-visual, uma associação simultânea dos dois aspectos.

Então, as imagens, e, como consequência, as histórias em quadrinhos, seriam modalidades feitas para serem “lidas/vistas” de forma “holística”, integrada, já que são desenhos seqüenciados e de entendimento simultâneo, distintamente da escritura linear e fonetizada, de cunho racional. A leitura de quadrinhos é absorvida por certas regiões do córtex cerebral, em que o hemisfério direito responde às imagens, como as leituras dos ideogramas chineses. Este processamento na leitura pode trazer formas diferenciadas de entendimento e conclusão, de maneira direta e integrada. Já na leitura fonética, o encadeamento é mais lento, enquanto a leitura se dá em áreas principalmente do hemisfério esquerdo cerebral. O entendimento é extremamente detalhado, embora fragmentado (ANDRAUS, 2006, p. 162).

Em *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud⁶², é apresentada uma importante definição do meio, para tal, o autor separa a forma do quadrinho de seu conteúdo, dissociando, assim, a produção de quadrinhos de seus temas. Com isso, analisam-se as HQs enquanto construção narrativa com uma linguagem própria. Ainda que McCloud (2005, p. 20) considere vago o termo “arte sequencial” de Eisner, pois o mesmo pode referir-se a diferentes propostas narrativas como cinema e desenhos animados, ele acaba por utilizá-lo. Sua definição acaba sendo um pouco mais específica, ainda que não resolva plenamente a conceituação de histórias em quadrinhos:

⁶² McCloud apresenta-se como um importante teórico sobre as histórias em quadrinhos. Produtor da série de ficção científica *ZOT* em meados da década de 80, pioneiro na produção de web comics, idealizador do conceito de *Quadrinhos de 24 horas*. *Desvendando os Quadrinhos* ganhou notoriedade, bem como seus outros dois livros teóricos, não apenas por sua análise das histórias em quadrinhos, mas pelo formato em *comics*. O autor é também o protagonista cartunizado que se dirige diretamente ao leitor enquanto utiliza dos recursos gráficos das HQs para exemplificar sua fala.



Fig. 29: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 6, 2005.

Após uma reflexão, McCloud enfatiza a importância das imagens colocadas em uma sequência proposta pelo quadrinhista. Percebe-se a valorização da imagem em relação ao texto, já que nada é falado sobre palavras em sua definição. Ainda que o autor aponte em outro momento sobre interação palavra e imagem e suas diferentes combinações, ele o faz como possibilidades narrativas e não como condição *sine qua non* para a existência dos quadrinhos (MCCLOUD, 2005, p. 153-155). Eisner disserta sobre essa mesma possibilidade da imagem enquanto recurso narrativo: “É possível contar uma história apenas através de imagens, sem a ajuda de palavras” (EISNER, 2010, p. 10). Em seguida a essa citação, é apresentada uma história de *Spirit* como exemplo dessa possibilidade.

verbal contido no cartão. A ausência de texto faz com que os diálogos sejam inferidos pelo leitor.



Fig. 31: Will Eisner, *Quadrinho e Arte Sequencial* 2010, p. 16.

Em outra página dessa mesma história (Fig. 31), observa-se a total ausência de texto como unidade linguística. O uso da pantomima, a não utilização de diálogos, acentua a

importância do aspecto visual. A expressão corporal dos personagens é a única fonte de expressão narrativa, o que denota a viabilidade que as imagens possuem para estabelecer a narrativa.

Semelhante questão acerca do papel da imagem e do texto é tratada no livro do Museu de Arte de São Paulo, além de estabelecer a importância essencial da imagem na criação da história em quadrinhos, trata-se também do papel do texto como o estabelecimento desse meio narrativo:

No nosso caso, a imagem tem uma importância primordial; pois em sua origem a história em quadrinhos não passava de uma seqüência de ilustrações de um texto considerado fundamental, a história escrita constituía o meio narrativo essencial do homem civilizado; êsse texto desenrolava-se sem se ater à ilustração, e só quando o texto foi utilizado para descrever e comentar a ação do quadrinho, a fim de torná-lo mais inteligível e mais completo, que a história em quadrinho tornou-se autenticamente história em quadrinhos (COUPERIE, Pierre et. al., p. 181, 1970).

A questão colocada, tanto por Eisner como por McCloud, reside na possibilidade de histórias sem o uso de palavras enquanto elemento verbal dentro de uma oração, e na impossibilidade de uma HQ sem imagens, logo, ambos atribuem um maior valor ao aspecto visual das HQs. No entanto, deve-se lembrar de que a imagem só possibilita a narrativa toda em si quando não há palavras, quando há presença de ambas, a linguagem passa a operar na relação entre os dois aspectos.

Em *Maus*, a narrativa é construída pela forte presença das palavras. Há uma grande preocupação em equilibrar o texto verbal e o visual, “As frases devem estar condensadas muito condensadas de forma a caber dentro dos pequenos balões” (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 175 e 176 - tradução minha)⁶³. Uma vinheta em particular não faz uso de palavra alguma, nesse caso não por uma necessidade de inferir o diálogo, mas, de algum modo, completar o pensamento apresentado no anterior:

⁶³ Do original: “The phrases have to be condensed a lot to fit into those little balloons”.



Fig. 32: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 205.⁶⁴

McCloud destaca a existência de elementos que não são critérios para a construção de seu conceito de quadrinho, no entanto são inerentes às HQs (2005, p. 21). Aponta-se, então, para aspectos como traço, estilo, tema etc. Assim como os demais gêneros narrativos, as histórias em quadrinhos possuem uma vasta possibilidade de assuntos, e assim como as produções artísticas visuais, possuem inúmeras técnicas de produção, estilos e suporte. Dessa forma, o autor quer dissociar as histórias em quadrinho de suposto temas que as definiriam, uma forma então de desconstruir a ideia de que as HQs estão vinculadas a alguns temas específicos, associação que normalmente deprecia essa literatura.

⁶⁴ E as vítimas não podem contar o seu lado da história, então talvez seja melhor acabar com tanta história./ Samuel Beckett disse: "Toda palavra é como uma mácula desnecessária no silêncio e no nada."/ É./ Por outro lado, ele FALOU isso./ E estava certo. Você pode incluir isso no livro.

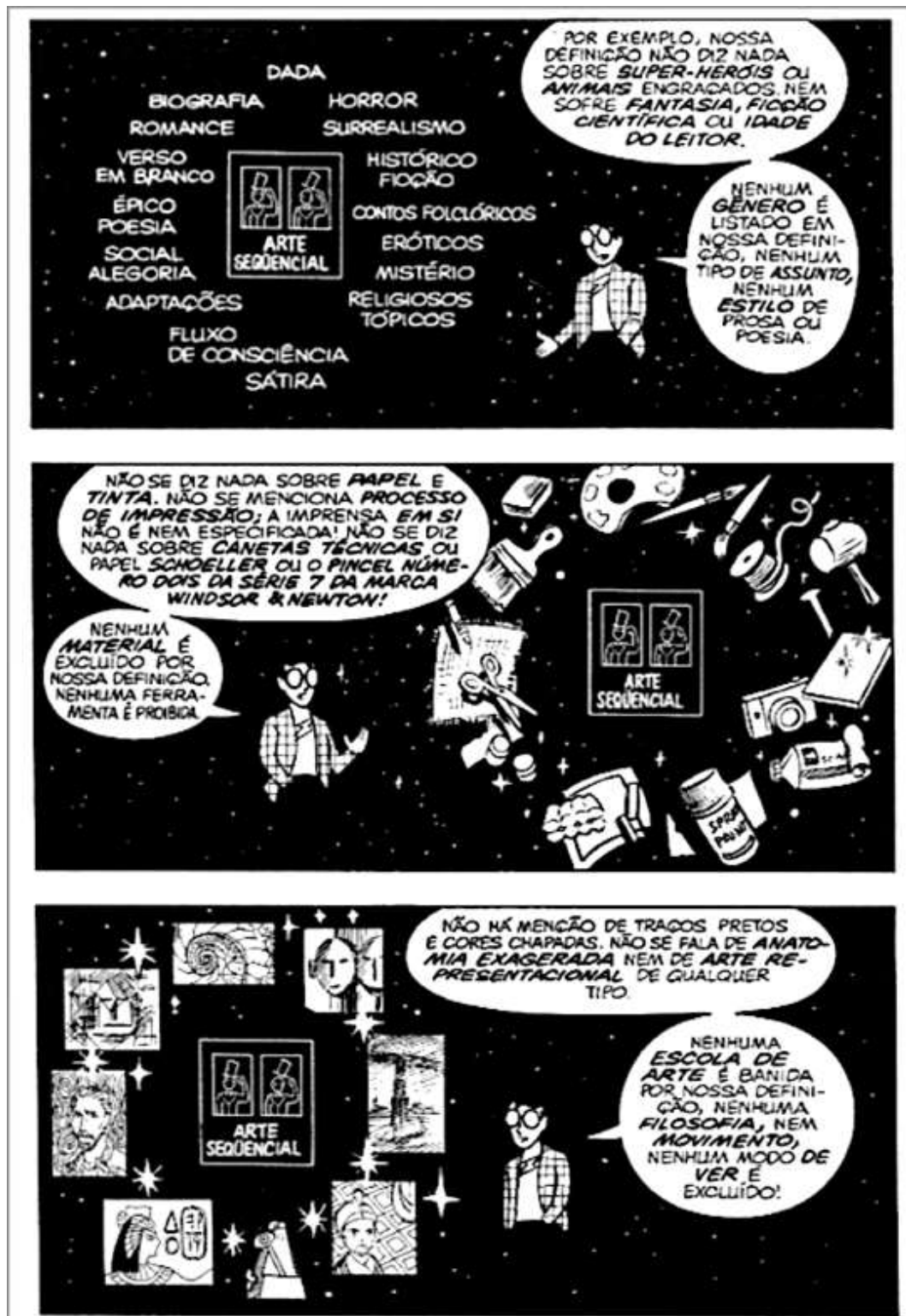


Fig. 33: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 22, 2005.

2.3 – Requadros: a moldura de uma linguagem

Se o termo *fumetti* usado na Itália, significa “fumacinha”, uma alusão ao balão de fala, o termo quadrinho usado no Brasil destaca outro importante elemento da linguagem das histórias em quadrinhos. Os requadros, vinhetas ou quadrinhos são importantes elementos da organização narrativa das histórias em quadrinhos, são limitadores físicos de momentos da narrativa. Não há qualquer tipo de regra ou padrão em sua construção, ou até em sua não utilização. O que se pode observar é sua função enquanto organizador e articulador da narrativa.

A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo de narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia (EISNER, 2010, p. 39).

O tamanho e formato dos requadros, o uso de apenas um ou vários afeta diretamente a construção narrativa como pode ser percebido em alguns momentos de *Maus*. Em uma passagem metalinguística no início do capítulo *Auschwitz (o tempo voa)*, ao consultar-se com seu psicanalista Paul Pavel, o quadrinhista utiliza-se de várias vinhetas menores para que se estabeleça o ritmo narrativo:



Fig. 34: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 204.⁶⁵

⁶⁵ Minhas discussões com meu pai perderam a importância... E não consigo pensar no horror de Auschwitz... Fico ali deitado, só isso.../ Parece remorso... Talvez você imagine que expôs seu pai ao ridículo./ Talvez, mas tentei ser justo sem omitir minha raiva./ Mesmo assim, todo menino admira o pai./ Pode ser, mas é difícil lembrar.../ Só lembro de DISCUSSÕES... E de ouvir que fazia as coisas bem pior que ele./ E agora, com o sucesso, sente-se mal por mostrar que ele estava errado./ Por mais que eu faça, parece pouco em comparação com sobreviver a Auschwitz./ Mas você não esteve lá... Esteve em Rego Park./ Talvez ele precisasse mostrar que sempre tinha razão... que sempre poderia SOBREVIVER... CULPA por ter sobrevivido./ Talvez./ E descarregou

Em outros momentos, adotam-se vinhetas maiores, o que permite abrigar mais informações, aumentar o impacto de determinada cena. “Um quadrinho maior permite ao leitor entrar, parar, e compreender a importância de um momento” (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 175 - tradução minha⁶⁶):

a culpa em você, onde era seguro... o VERDADEIRO sobrevivente./ Hmm... E você? Sente culpa por ter sobrevivido?/ Não... só tristeza.

⁶⁶ Do original: “A large panel allows you to enter, pause, and understand the importance of a moment”.



Fig. 35: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 232.⁶⁷

⁶⁷ O que eles estão fazendo? Cavando Trincheiras em caso de ataque russo?! Trincheiras? Rá! Estão cobrindo covas gigantes!.../ Começou em maio e no verão. Vieram judeus da Hungria... os fornos não davam conta, então eles cavaram grandes poços crematórios./ As covas eram grandes, como o piscina do Hotel Pines. E as trens chegando com húngaros./ Felizes dos que morriam no câmara de gás antes de ir para as covas./ Outros tinham que pular nos covas quando ainda estavam vivos.../ Prisioneiros que trabalhava lá jogava gasolina nos vivos e nos mortos./ Pegavam gordura dos corpos que queimava e jogavam de novo por cima para todo mundo queimar melhor.

O formato do requadro não é fixo, podendo ser de diversas formas, frequentemente Spiegelman constrói em forma de círculo, quase como a inserção de uma informação de um momento da narrativa. O formato diferente colocado abaixo reflete o impacto da bomba, o requadro é construído de modo a simular a vibração ocorrida no momento da explosão, além de se deslocar da posição padrão:



Fig. 36: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 270.⁶⁸

⁶⁸Um parte da casa era estábulo./ Podemos ficar aqui, sob o feno./ Pelas paredes, ouvimos gritos./ Schnell, Elsa! Pegue o que der./ Depressa! isto pode virar um campo de batalha!/ Os moradores estão fugindo daqui!/ Ótimo. Quanto mais longe, melhor./ Um lado da estábulo fica um pouco caída.../ Meus Deus! O que f-foi?!/ A wehrmacht está recuando e explodiu a ponte pra não ser seguida! Significa que estamos livres!/ Vamos dar uma olhada. Agora é seguro!/ Nem morto. Daqui não saio!

Importante atentar para a forma como se configura uma página de uma HQ, essa pode conter um ou mais quadros, sendo o segundo mais frequente. Isso leva a uma mesma página mais de um momento da narrativa, tal quais as diferentes frases, orações e parágrafos o fazem em uma página em prosa.

A diferença encontra-se na forma como esses momentos são lidos. Na prosa, o leitor segue a sequência do texto, cada letra sílaba, palavra, frase é lida em uma sequência determinada pela linha. Desse modo, as informações contidas nas palavras são transmitidas na sequência em que essas estão dispostas na linha. Já nas histórias em quadrinhos o leitor não obedece totalmente à sequência de leitura⁶⁹, passando seu olhar pela página quando se depara com essa. O que ocorre é uma leitura superficial das vinhetas distribuídas pela página, diferente da prosa em que o leitor acaba subordinado pela ordem estipulada pela linha. Os quadros acabam por proporcionar ao mesmo tempo a leitura de um momento particular da narrativa e o de alguns outros sendo lidos simultaneamente, exigindo desse modo, uma leitura holística da história em quadrinhos.

Art Spiegelman explica a importância de Harvey Kurtzman como um dos definidores da linguagem dos *comics*, o codificador de importantes aspectos da gramática narrativa dos quadrinhos, em particular pela definição do ritmo de uma página, por meio da utilização do tamanho dos quadros (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 190). O tamanho de cada um é definido tanto por seus limites gráficos, como pelos textos que estão ocupando aquele espaço, funcionando como margem do quadrinho.

Kurtzman preocupava-se em preservar a regularidade de seus tamanhos em uma página, definindo, assim, o ritmo da página em questão. O ritmo é, então, transmitido por um elemento exclusivo aos quadrinhos e não pelo uso de diferentes ângulos ou planos cinematográficos. O tamanho desse é definido pela própria unidade textual associada a ele, o mesmo recurso pode ser percebido em quase toda a narrativa de *Maus*. Na figura abaixo, percebe-se como o texto referente a cada vinheta é construído de modo a ocupar duas linhas, mantendo o mesmo tamanho de cada uma das três unidades. Desse modo, o ritmo proposto é mantido.

⁶⁹ Anexo 6.



Fig. 37: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 50.⁷⁰

Esse mesmo assunto é abordado em um diálogo entre Neil Gaiman e Art Spiegelman (NEIL GAIMAN IN CONVERSATION WITH ART SPIEGELMAN, 2014). Para Spiegelman, as páginas de *Mad* possuíam como traço esse ritmo muito bem definido, fazendo com que cada página funcionasse como um parágrafo, sendo a narrativa construída por esses parágrafos, não apenas por frases jogadas, quadros colocados como mera ilustração, no entanto como um elemento narrativo próprio dos quadrinhos. Atribui-se, desse modo, a ideia de unidade comunicativa à página e não à vinheta como se pode erroneamente pensar: “Acredito que cada página é uma totalidade” (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 203 - tradução minha⁷¹).

A essa explicação, Gaiman comenta como no início de seu envolvimento com os quadrinhos pensava que o quadrinho era a unidade mínima da HQ e que rapidamente percebeu que na verdade tratava-se da página. Além disso, fala da preocupação em saber em qual página, direita ou esquerda, determinada informação aparecerá na *comics*. Segundo ele, uma informação surpreendente ou chocante, um momento de surpresa para a narrativa, enfim, deve ficar na página da esquerda, uma vez que a surpresa está ao virar a página: “Não se pode surpreender alguém com a página da mão direita” (NEIL GAIMAN IN CONVERSATION WITH ART SPIEGELMAN, 2014)⁷², ao que Spiegelman complementa dizendo que: virar a página é como levantar a cortina em um palco”. Caso essa informação seja colocada na

⁷⁰ Então balas vir no meu direção./ Me afundi na trincheira mas parei de atirar./ Por que iria matar alguém?/ E então vejo... uma árvore!...

⁷¹ Do original: “I believe, each *page* is a totality”

⁷² Do original: “You can’t surprise someone with the right hand page”

página da direita, o leitor vislumbra ambas as páginas nesse momento, podendo então fazer um leitura superficial das páginas em questão, diminuindo, assim, o choque de tal informação

Percebe-se nisso outra peculiaridade da narrativa dos quadrinhos por conta do uso de imagem em associação à manipulação do suporte, quadrinho físico, pelo leitor. Diferente de um texto em prosa, em que o sentido, por menor que seja, pode ser captado apenas pela leitura, nos quadrinhos, as informações podem ter algum sentido absorvido por um rápido passar de olhos do leitor. Existe nas histórias em quadrinhos a importância de se manter a atenção do leitor, de modo a mantê-lo na história.

O cinema exige pouco mais que a atenção de seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco da capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até o filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar (EISNER, 2013, p. 75).

Ainda abordando sobre a construção da página como unidade textual, Spiegelman apresenta uma importante página de *Maus* como exemplo de construção narrativa em uma história em quadrinhos. Nesse exemplo as possibilidades de utilização dos recursos dos quadrinhos são ampliadas em relação ao modo como normalmente os recursos dos quadrinhos são aplicado. O balão de fala não é utilizado apenas como indicador daquele que fala, mas também como orientador da leitura. De modo semelhante, os espaços entre os quadrinhos não são apenas uma separação física, mas elemento importante na construção narrativa, indicando o sentido de leitura da página em questão:



Fig. 38: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 185.⁷³

⁷³ Mas, entende, nunca Anja e eu ficamos separados! Não??/ Não! A guerra separou nós. Mas sempre e depois, nós fica juntos./ Não como Mala, que pega meu dinheiro!.../ Auschwitz, pai. Me fale de Auschwitz./ Auschwitz era num cidade chamado Oswiecim. Antes de guerra eu ir sempre lá vender tecidos. ... e agora, estava voltando./ Nós entrar num salão, gritavam:/ Tirem a roupa! Schnell! Deixem seus pertences! Em fila! Eu ainda estar com meu amigo Mandelbaum./ Pegaram nossos documentos, a roupa e o cabelo.../ (psst... o qu-que vai acontecer?)/ (calma...)/ Nós estava com frio e medo./ Nós estava com frio e medo./ (Se trazem você aqui, é para

A página destacada acima possui duas características importantes a serem compreendidas. O primeiro elemento é o uso da sarjeta. As histórias em quadrinhos são imagens estáticas que criam a ilusão do movimento e da passagem de tempo, assim como no cinema, no entanto, os quadrinhos o fazem em uma velocidade perceptível ao olho humano. De modo a construir essa ilusão de movimento, o leitor deve completar os espaços entre os quadrinhos. Esse espaço, a sarjeta, é onde o leitor se insere: “É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única idéia” (MCCLLOUD, 2005, p. 66). O espaço entre os quadrinhos, que no caso de *Maus* são bem definidos por uma linha⁷⁴, pode ser associados ao espaço entre as palavras como organizadores sintáticos, facilitando o processo de leitura, como aponta Gazy Andraus em um de seus trabalhos:

Há aí um paralelo igual em ambas linguagens, que pode se ver extrapolado em outras maneiras de se construir, de se arquitetar os elementos de uma HQ. Este paralelo se dá visual e exclusivamente nestas duas linguagens: narrativa escrita e narrativa imagética (HQs), já que ambas se manifestam em superfícies similares (a folha de papel), e ambas possuem encadeamentos (“*links*”) que se conduzem através do binômio vazio/cheio (espaços em branco alternados com espaços preenchidos de imagens: logográficas, no caso das palavras, e pictóricas, no caso dos requadros contendo as cenas das HQs) (ANDRAUS, 2014, p. 48).

Na construção de *Maus*, Spiegelman mantém um padrão nos tamanhos dos requadros, para tal faz uso de um *grid*. De modo a organizá-los dentro de uma página, o *grid* divide-a em linhas horizontais e verticais, possibilitando, assim, a construção de alguns padrões de páginas, parágrafos, ao longo da obra⁷⁵. Em geral, a narrativa do presente não foge as possibilidades principais do *grid* estabelecido por Spiegelman. Já nos momentos em que o leitor é levado para o passado de Vladek, essa organização é constantemente violada. Seguindo o raciocínio de Kurtzman, Spiegelman preserva um padrão no tamanho de modo a controlar o ritmo da narrativa: “Tentei manter o meu *grid* porque isso tornou mais fácil, para mim, construir o ritmo e marcação quando estava planejando a história” (SPIEGELMAN,

trabalhar. Ainda não resolveram matar você.)/ (E as nossas mulheres, nossos...)/ Silêncio, Juds! Pro banho. Rápido!

⁷⁴ Alguns artistas como Will Eisner optam por não delimitar o requadro, deixando a cargo do espaço entre as imagens para separá-los.

⁷⁵ Anexo 7.

2011 (a), p. 175 - tradução minha⁷⁶). Desse modo, percebe-se um padrão bastante claro na organização e distribuição dos quadrinhos na página. A separação entre os requadros da esquerda e da direita é marcada por uma sarjeta maior que a de costume ao longo da HQ, estabelecendo uma unidade de cada grupo.

O segundo aspecto importante é a aplicação do balão de fala. Esses ocupam praticamente o mesmo espaço nos três casos, sendo esse espaço semelhante ao ocupado pela imagem. Texto e imagem dividem um espaço bastante definido, atribuindo constância à dinâmica da cena. Além disso, eles não se limitam ao espaço do requadro, os balões mesclam-se ao quadro anterior, mantendo-os juntos em uma unidade.

Observa-se, ainda, como os rabichos do balão apontam uniformemente para baixo, atuando, assim, como setas que indicam o sentido de leitura de cima para baixo e não da esquerda para a direita, como de costume na leitura ocidental. O que define a ordem de leitura é um elemento visual próprio dos quadrinhos. Na leitura dos requadros da esquerda, percebemos a ideia de Vladek nunca ter se separado de Anja, enquanto que, à direita, o leitor é conduzido para a realidade de *Auschwitz*:

Você está sendo levado para o inferno, direto para a boca da besta no lado inferior direito, gritando “silêncio, juds⁷⁷! Pro banho. Rápido!” Seja qual for o pouco conhecimento que se tenha sobre *Auschwitz*, você estaria tão assustado quanto Vladek, que explicou, “Nós sabíamos de tudo quando fomos levados a *Auschwitz*.” Essa descida é realizada por meio de meios estritamente formais, em que no topo estão os cidadãos vestidos; no segundo eles estão nus ou vestidos com os uniformes listrados sendo agredidos pelos guardas; e no terceiro eles estão nus, amontoados, e sendo ordenados a calarem a boca e irem para os banhos. A estrutura dos requadros é como a narrativa é entregue (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 189 - tradução minha⁷⁸).

Esse mesmo recurso pode ser observado em outro momento da narrativa, em que as dimensões dos quadrinhos e o posicionamento dos balões de fala indicam a direção para a correta leitura da página. Após ler os dois quadrinhos do topo, o leitor segue sua leitura natural para o terceiro (abaixo e à esquerda); ao ler os textos do balão de fala, seu olhar é

⁷⁶ Do original: “I tried to keep to my grid because it made the beats and rhythms easier for me to find when planning the story.”

⁷⁷ Forma reduzida para “judeus”.

⁷⁸ Do original: “You’re being dropped down into the hellpit, into the beast’s maw in the lower right, screaming, ‘Shut up, Yids! To the bath-house. Quick!’ With whatever little you know about Auschwitz, you’d be as scared as Vladek, who explain, ‘We knew everything by the time we were brought to Auschwitz.’ That descent is accomplished through strictly formal means, where the top has this civilian clothes; the second has them now either naked or in striped uniforms being struck by guards; and the third one has them naked, huddled, and being told to shut up and get to bath-house. The panel structure is how the narrative is delivered.”

guiado para o requadro abaixo e não à direita, como normalmente o sentido de leitura sugere. Isso ocorre devido ao balão de fala que se inicia no terceiro quadrinho e invade o quadrinho abaixo. Esse balão possui inclusive dois rabichos que apontam para a mesma personagem – detentora da fala – porém, essa personagem encontra-se em requadros diferentes.

A impossibilidade de pausa no meio da fala da personagem induz à leitura do quadrinho de baixo, antes que o leitor possa ir para a direita. Somente após a leitura das palavras e a consequente leitura visual do quadrinho, o olhar do leitor desloca-se para a direita e, posteriormente, para o último quadrinho horizontal da página:



Fig. 39: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 115.⁷⁹

⁷⁹Um noite íamos procurar comida.../ Olhem! Um estranho!// Puxamos ele para nosso bunker/ O que está fazendo aqui?/ N-não sabia que alguém morava aqui! Só parei para descansar./ Minha mulher e eu temos um bebê com fome. Procurava restos de comida! É mentira!// Ele pode ser um informante. O mais seguro seria matá-lo!// O que podia fazer? Tivemos pena dele./ De manhã demos um pouco de comida e deixamos ele ir para seu família.../ Juden Raus! (Fora Judeus!)/ ... A gestapo veio naquela tarde./ A gente foi para parte de Srodula separado por arames, gueto dentro de gueto. E lá nós ter que sentar e esperar.

2.4 – O tempo e o espaço

Percebe-se como os textos verbal e visual estão associados de modo a construir uma linguagem própria às histórias em quadrinhos. Não se fala de uma mera associação entre duas formas de linguagem, mas da construção de uma por essa relação, que se configura tanto na semântica das palavras como pela ocupação dos espaços que por sua vez é dividida com as imagens. A construção de cada um opera-se de modo simultâneo, a escolha da estrutura textual está intimamente ligada ao espaço que se tem, ou que se pretende ter em uma HQ. Não se trata apenas de mais ou menos páginas, todavia de uma proporção que permita à história contar com uma quantidade apropriada de texto e imagem:

Existe um relacionamento quase que geométrico entre a duração do diálogo e a duração da postura da qual ele emana. Nessa troca, há um lapso de tempo percebido entre o diálogo e a ação. Um ator assume sua posição e fala seu texto. O outro ator assume uma postura antes de responder. Tudo isso acontece numa questão de segundos (EISNER, 2013, p. 64).

A análise de Eisner baseia-se em uma lógica teatral, performática, em que na relação da fala e postura do personagem encontra-se o critério para narrar de modo apropriado uma cena na linguagem dos quadrinhos. Segundo Eisner, existem formas inapropriadas de distribuir e organizar as falas, o que pode ocorrer por um excesso de imagens ou a colocação de demasiado texto em uma cena. Ele propõe um equilíbrio entre a fala e as ações que ocorrem durante essa.



Fig. 40: Will Eisner, *Narrativas Gráficas* 2013, p. 63.



Fig. 41: Will Eisner, *Narrativas Gráficas* 2013, p. 64.

No mesmo sentido, Spiegelman fala sobre a escolha das palavras em *Maus*, de forma a manter o ritmo pretendido e ocupar os espaços de maneira mais eficiente e coerente:

Em um mundo antes dos computadores, acabei re-escrevendo cada frase talvez umas vinte vezes. depois que eu terminava de destilar as palavras sobre a folha de papel, o que quer que surgisse no balão, às vezes parecia com poesia concreta. Já que cada milímetro era significativo, eu não poderia usar as mesmas palavras de Vladek. Eu me encontrei tentando parafrasear algo que mantivesse a cadência de sua linguagem precária, mas que reduzisse seu tamanho. Então, por exemplo, usei a palavra “vá” ao invés de “ande”, já que gastaria somente dois caracteres ao invés de quatro. (...) Ainda assim, eu estava tentando apreender a essência de uma cadência, a essência de uma frase, e obviamente a essência da informação (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 179 e 180 - tradução minha⁸⁰).

⁸⁰ Do original: “In a world before computers I found myself rewriting each phrase maybe twenty times. Whatever appeared in a ballon would sometimes look like concrete poetry after I finished distilling the language

As palavras possuem uma função muito além da exposição ou explicação, há casos em que as palavras são utilizadas de modo a tornar a experiência de leitura mais profunda e interessante. Na obra *Watchmen* (1986), de Alan Moore e David Gibbons, temos o uso do texto verbal como uma ferramenta de ligação entre momentos distintos da narrativa, funcionando como um texto que se aplica a duas situações distintas⁸¹. Nesse uso, a associação ou relação texto-imagem, ultrapassa a mera tradução de linguagem própria, passando a ser um caminho de mão dupla em que os significados são apreendidos pela interação do visual com o verbal.

De modo semelhante, em *Batman: o cavaleiro das trevas* (1986), de Frank Miller, faz-se uso de diversos narradores que transmitem ao leitor informações sobre o contexto da história, informações que, em princípio, não transparecem grande importância para a trama principal. No entanto, a natureza e relevância dessas informações, podem ser captada quando observado o local de onde se enunciam, e esse, por sua vez, só pode ser definido pelo aspecto visual. Os quadros em que se encontram essas falas possuem o formato de telas de televisores e tratam na verdade, de diferentes programas televisivos dentro do contexto da história de Batman. É na relação texto e imagem que a construção significativa se faz, se não de forma plena, ao menos mais ampla. Com a leitura da HQ, percebe-se a relação dessas vozes ao arco narrativo principal⁸², chegando a colidirem entre si.

A relação palavra e imagem dos quadrinhos está constituída desde uma de suas origens, com uma das primeiras personagens dos quadrinhos norte-americanos: o personagem *Yellow Kid* e o estabelecimento do balão de fala (GARCÍA, 2012, p. 75), que na época eram colocadas na camisola, amarela, que ele veste até a utilização do balão em 1896⁸³. Em sua noção mais simples, o que se tem é um elemento visual que aponta aquele que fala. E ainda seus diferentes formatos e estilos, definem a natureza do tom, timbre, altura, etc. da fala em questão. Esse recurso, ou algo semelhante, pode ser encontrado em outras imagens que

on a sheet of paper. Since every eighth of an inch was significant, I couldn't use Vladek's verbatim. I'd find myself trying to rephrase something that still kept the cadence of his broken language, but would reduce it down. So, for example, I use 'go' instead of 'walk', since it only took up two characters rather than four. (...) Still, I was only trying to capture the essence of a cadence, the essence of a phrasing, and obviously the essence of the information."

⁸¹ Anexo 8.

⁸² Anexo 9.

⁸³ Anexo 10.

antecedem o personagem de Oultcault⁸⁴, no entanto, García aponta diferenças na forma como os balões foram tratados:

Thierry Smolderen considera as faixas medievais e demais artefatos primitivos indicações que carecem de sentido narrativo e que só funcionam em espaços alegóricos que pararam no tempo, sem relação com a realidade, enquanto que a partir de Oultcault o balão se integra no espaço do desenho, criando uma nova realidade, a do ar, e adquirindo uma entidade física própria, a do som. Não é por acaso que a primeira tira em que Oultcault faz uso desse “novo balão” seja protagonizada por um fonógrafo, ou seja, que toda a tira gire em torno da propagação do som no espaço (GARCÍA, 2012, p. 76 e 77).

Encontramos ainda recorrente uso de linguagem poética repleta de figuras de linguagem, atribuindo assim, um tom idílico, filosófico e reflexivo ao texto verbal. Percebe-se essa característica em praticamente toda a obra de Eisner posterior a 1978, assim como nas *graphic novel* *Habib* (2011), de Craig Thompson. Assim como o já citado *Retalhos*, nos trabalhos de Neil Gaiman, Alan Moore. Esses traços também são encontrados com mais ênfase nos quadrinhos poético-filosófico⁸⁵ de Henry Jaepelt, Gazy Andraus e Edgar Franco⁸⁶.

2.5 – Ainda assim, um meio que não é levado a sério.

Mesmo possuindo uma sofisticação e complexidade, o fato de as histórias em quadrinhos possuírem um aspecto visual tão relevante, as torna, erroneamente, uma forma menor de leitura. Infelizmente, no ocidente, a leitura de imagens que não seja das artes plásticas como pintura e gravura, acaba sendo considerada como uma leitura/escrita menor, por sua aparente, ou suposta, simplicidade. Esse tipo de pensamento, além de ignorar o processo cognitivo que envolve a leitura de imagens, também o faz em relação ao complexo sistema que existe nos *comics*.

Esse gênero possui uma interação entre palavra e imagem como nenhum outro meio, uma infinidade de possibilidades temáticas como de qualquer meio narrativo, os mais variados recursos de produção como em qualquer meio visual, tal qual o desenho ou a pintura.

⁸⁴ Anexo 11.

⁸⁵ “Este gênero é caracterizado por algumas particularidades, a primeira delas é o uso de um texto mais vinculado à poesia do que à prosa, a segunda é o fato de incluírem argumentos com intenção filosófica deliberada” (FRANCO, p. 21, 2014).

⁸⁶ Anexo 12.

Sua densidade e complexidade não devem ser medidas pela relativa quantidade inferior de palavras que se encontra nas HQs, uma vez que esse menor volume textual não diminui as possibilidades de análise em uma história em quadrinhos. Ao contrário, a síntese verbal está associada a toda a linguagem das histórias em quadrinhos e, até por isso, opera-se de modo distinto à prosa. Os desenhos presentes nos quadrinhos não devem ser pensados como uma forma de substituição da palavra, ou apenas uma ilustração daquilo que a palavra já faz, mas algo que com esse primeiro se relaciona e estabelece uma linguagem, não o repetindo ou substituindo, mas estabelecendo uma complementação mútua.

O pensamento cartesiano valorizou a linearidade da escrita e relegou a um segundo plano a imagem como informação, direcionando nosso pensamento a uma desvalorização da imagem quando comparada à escrita. Desse modo, a relegação das HQs a uma forma menor de arte, pode estar associada a uma distância daquilo que foi eleito como importante em nossa sociedade: o pensamento lógico racional.

As histórias em quadrinhos, por serem constituídas de desenhos, aparentemente surgem como linguagem simples e fácil de ser lida. Nesta forma de avaliar, está implícito um preconceito quase nunca tido como errôneo. Por ser um preconceito, já está embutido um pré-julgamento, de que as histórias em quadrinhos são tidas como linguagem estritamente infantil, pois associadas a desenhos, e, portanto, inferiores à literatura convencional (ANDRAUS, 2006, p.174).

Isso ocorre pela valorização intelectual, cognitiva que é dada à palavra em relação à imagem. Ao opor esses dois aspectos, estabelece-se, com isso, uma aparente desvalorização da imagem. Isso ocorre em grande medida pelo processo de leitura exigido por cada uma dessas formas textuais. Ao passo que a palavra demanda uma série de conhecimentos advindos de longos anos dentro do processo de ensino escolar para seu entendimento, a imagem é, de modo bastante simplificado, considerada uma forma de representar aquilo que a palavra o faz. Este processo aparenta uma falsa simplicidade e um preconceito acerca do valor dos quadrinhos:

A leitura de histórias em quadrinhos, não traz informações “mastigadas”, pois o conteúdo é completamente diferente de qualquer outro gênero, aproximando-se talvez, dos recursos de hipermídia na Internet, que nem por isso deixa de ser rico em informação e conteúdo. Como mencionado, estudos por tomografia computadorizada já descobriram que a leitura dos fonemas distingue-se da dos ideogramas chineses, conquanto às respostas dos hemisférios cerebrais. Se os chineses, de certa forma, por lerem grafes, derivados de sinais pictóricos e que remetem às imagens, conseguem se expressar e criar uma cultura própria milenar,

não se pode acusá-los de terem leitura preguiçosa, já que o próprio sistema gráfico deles é icônico como nas histórias em quadrinhos (ANDRAUS, 2006, p. 174).

Além da relação texto-imagem, Canclini aponta para outra relação dos quadrinhos, de uma hibridez entre dois elementos que o definem. Uma relação do culto e do marginal, de uma preocupação artística, até intelectual existente nos quadrinhos, ao mesmo tempo em que se veicula de modo marginal, fora de um grande eixo cultural, ele fala sobre esse trânsito que o quadrinho realiza nas duas esferas:

Mas há gêneros constitucionalmente híbridos, por exemplo o grafite e os quadrinhos. São práticas que desde seu nascimento abandonaram o conceito de coleção patrimonial. Lugares de interseção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva (CANCLINI, 1998, p. 336).

A marginalidade dos quadrinhos é perceptível em seu próprio histórico. Pode-se dizer que as principais manifestações de quadrinhos que contribuíram para o desenvolvimento do meio partiram de movimentos fora do eixo comercial como os *comix*, os alternativos e os fanzines. Essas produções estabeleceram novos parâmetros do que era história em quadrinho, dilataram as fronteiras que então definiam o meio. A “elevação” de *status* dos quadrinhos para uma forma literária, sempre esteve presente no discurso de Eisner como ele coloca em entrevista:

Sempre me divirto muito quando alguém se refere a ela (indústria dos quadrinhos - nota minha) como uma “indústria”. Ou sobre filme, chamando cinema de indústria. É uma profissão; é uma forma de arte. Para mim, realmente, estou tentando vender a ideia de que existe pouquíssima diferença entre nós e as pessoas que estão escrevendo livro ou produzindo qualquer outra forma de literatura. Nós somos uma forma de literatura (EISNER apud BROWNSTEIN, 2014, p. 200).

No entanto, há questionamentos sobre os resultados dessa mudança de *status*. Spiegelman problematiza justamente a perda do aspecto marginal presente nos quadrinhos, essa liberdade que o meio possui uma liberdade que propicia experiências que de algum modo define os quadrinhos. Nesse sentido, Spiegelman problematiza a chegada a esse *status* literário. Ao questionar a necessidade de um público “sério”, ele teme por uma perda da marginalidade própria dos quadrinhos, um elemento que, para ele, é essencial ao meio e importante para seu constante desenvolvimento.

Para que os quadrinhos tenham futuro, é necessário encontrar esse público “sério”, que deve estar lendo textos sem imagens e vendo filmes “sérios”. Ainda assim, há uma espécie de perigo só porque as energias mais fortes dos quadrinhos, provavelmente vêm de suas qualidades de transgressão, pelo *status* marginal e suas origens no grafite. Esse tipo de vanguardismo é parte do que eu gosto nos quadrinhos. E o perigo de se falar de quadrinhos como uma forma de arte séria, para adultos, é perder isso e ganhar uma respeitabilidade domesticada (OLIVEIRA e SERRAN, 1999 - tradução do documentário).

Observa-se uma preocupação de que, ao buscar a elevação dos quadrinhos a algo mais literário ou dito culto, haveria a perda de algo essencial às HQs, tornando esse objeto outro, um refém de uma necessidade mercadológica ou intelectual.

PARTE II – NA TOCA DO RATO

CAPÍTULO 3 - O GRAFISMO DE *MAUS*: UMA LEITURA MUITO ALÉM DAS PALAVRAS

*Enquanto escrevo isto, em 1992,
o leitor já viu que um estilo simples
não significa uma história simples*
Scott McCloud

Um elemento inegavelmente importante das histórias em quadrinhos é seu aspecto, ou face, visual. As infinitas possibilidades estéticas para essa construção tornam os quadrinhos uma expressão bastante rica. Como já apresentado no capítulo anterior, há uma função narrativa no uso que se faz das imagens nas histórias em quadrinhos e, como também já mencionados, a imagem não se limita ao desenho, mas ao aproveitamento do espaço da página, havendo aí uma relação entre o visual e o verbal para a ocupação desse espaço.

Assim como nas mais diversas artes visuais, tão importante quanto à mensagem, está o valor de como a mesma se apresenta. As escolhas estéticas de um artista comunicam tanto, se não até mais, do que o objeto representado em uma obra. Tal qual a trilha sonora ou a fotografia de um filme perpassam discretamente por uma narrativa, transmitindo aspectos dessa história, os traços de artista também o fazem em uma HQ. Reside aí um elemento, além da trama narrada, que faz com que o leitor adentre naquela narrativa, e em *Maus*, essas escolhas não são gratuitas, mas resultado de preocupações de Spiegelman para a produção de uma obra tão relevante.

Objetiva-se aqui, analisar essas opções estéticas adotadas por Art Spiegelman na produção de *Maus*. Há uma grande importância na forma como o quadrinhista escolhe representar as personagens na *graphic novel*, em particular no rato, o estilo visual adotado ao longo da obra apresenta-se como importantes recursos narrativos do romance.

3.1 – Estilo gráfico como ferramenta narrativa

As histórias em quadrinhos são um meio narrativo que utiliza da imagem como elemento de sua linguagem. Como já estabelecido anteriormente, o que se tem em uma HQ, é a relação de texto e imagem na construção da linguagem dos quadrinhos. Detendo-se um pouco em seu aspecto visual, faz-se importante diferenciar a imagem utilizada como ilustração e a forma como é aplicada às narrativas gráficas. No primeiro caso, tem-se o elemento visual como um complemento da contraparte escrita, as imagens seriam um acessório, complemento daquilo que o texto já proporciona. Nos quadrinhos, há uma relação, em que ambos trabalham de forma coordenada para impulsionar o desenvolvimento da narrativa, a imagem então não trabalha de forma a auxiliar, ela é parte da própria narrativa. A construção da unidade textual e visual não ocorre de modo separado, o que é mais comum em uma ilustração de livro, por exemplo, nos quadrinhos, elas são, ou deveriam ser estabelecidas conjuntamente, planejadas para servir à narrativa. Sobre o propósito das imagens em uma HQ, Eisner a coloca como um elemento que, não apenas permite a escrita dos quadrinhos, mas está intrínseco ao processo de escrita de uma narrativa gráfica:

Geralmente, as pessoas acham que o processo de escrever está confinado à manipulação das palavras. O processo de escrever para a narração gráfica está relacionado com o desenvolvimento de um conceito, a descrição dele e a construção da sequência narrativa para traduzi-lo em imagens. O diálogo auxilia a imagem e ambos estão a serviço da história. Eles se combinam e emergem como um todo sem emendas (EISNER, 2013, p. 115).

No estabelecimento do romance gráfico, Will Eisner abandonou o sistema industrial dos quadrinhos comerciais e adotou uma postura mais individual. Visando uma melhor relação entre texto e imagem, uma maior pessoalidade, o quadrinhista tornou-se o único autor de suas obras, realizando todas as etapas na produção da versão original de uma obra. Ele passou a escrever os roteiros, a executar os desenhos, a arte final e a realizar o letreiramento dos textos. Eisner estabelece uma diferença em como a imagem é tratada em diferentes meios. Ao falar da produção visual dos quadrinhos, deixa bastante claro que a produção da imagem, quando usada na arte sequencial, essa deve ser planejada, pensada para servir à história contada. Propondo assim, uma diferença importante entre ilustração e a quadrinização:

Nesse meio, nada é feito por acaso. É diferente da pintura a óleo, onde acidentes acontecem. A tinta derrama, vaza, e o artista cria algo em cima disso. O artista nesse meio não descobre as imagens enquanto desenha, ao contrário, ele deve ter as imagens firmes na mente antes de começar (VIOLA, 2010 - tradução do documentário).

A análise de Eisner dificilmente englobará todas as possibilidades de processo de produção de uma HQ; no entanto, seu raciocínio mostra-se relevante pela diferenciação que se faz no uso da imagem. Segundo ele, e de um modo mais amplo, as imagens colocadas em um quadrinho devem atender a uma necessidade narrativa, e por isso envolvem um planejamento mínimo, ou minucioso dependendo do artista, antes de sua execução. Desse modo, o uso da imagem na narrativa gráfica estaria bem distante da ilustração.

Em uma narrativa gráfica não se trata simplesmente de uma imagem que completa um texto, uma mera colagem de um elemento a outro. Há uma preocupação em como utilizar o espaço da página de forma conjunta entre os elementos. Esses são, ou deveriam ser indissociáveis. O quadrinho não é uma narrativa escrita e em seguida acrescida de imagens, ou o contrário, mas um planejamento. Spiegelman consegue usar as imagens, não como mero mecanismo de ilustração, bem distante disso, as imagens são um recurso a serviço da história contada, uma linguagem capaz de narrar a história de Vladek.

Em *Maus*, especificamente, eu propus a me colocar a serviço da estória, e o que isso significou foi que eu tentava entender a estrutura e a organização da estória o mais completo que possível antes mesmo de eu começar a pensar a respeito de como as coisas aconteceriam requadro a requadro. Eu quis remeter ao passado do meu pai e em um segundo plano ao da minha mãe. E tentar lidar com esses temas significou ser um escritor primeiro e um quadrinhista em segundo. Então, em *Maus*, as imagens estão todas a serviço da estória (MASTERS OF COMIC BOOKS ART, 6/6. Viola, 1987 - tradução minha⁸⁷).

Maus demonstra o potencial da narrativa gráfica, do uso da imagem como elemento impulsionador da narrativa, de modo que a história não teria o mesmo impacto se contada por outro suporte. E por isso representa um importante momento na história dos quadrinhos: por ter demonstrado tanto aos leitores de quadrinho como aos públicos não consumidores de quadrinhos as possibilidades e seriedade do meio, proporcionando a mesma surpresa ainda nos dias de hoje.

As possibilidades visuais de uma HQ são tão amplas quanto às encontradas em qualquer meio que utiliza de uma linguagem visual como as artes plásticas. Não se detendo

⁸⁷ Do original: "In *Maus* specifically I propose to ... by wanting to be in the service of the story, and what that meant was trying to understand the structure and organizing that story as fully as possible before I even start thinking about how it can happens box to box. I wanna to report on my father's past and I'm two degree my mother's, I wanna to report on my relationship with my father... and try to deal with those themes meant being a writer first and a cartoonist second. So that I found in *Maus* the pictures are totally in service of the story".

exclusivamente a uma representação direta da ação ou a uma tradução visual do que o texto apresenta. O leitor deve atentar-se às simbologias e representações que a imagem possui, assim como suas possibilidades narrativas. Escolhas de estilo adotadas pelo quadrinhista devem ser observadas como parte da linguagem, de um mecanismo gerador de significados, um “ingrediente inescapável” segundo Eisner:

Cedo ou tarde, o assunto (ou a questão) do estilo gráfico vem à tona para o processo da narrativa gráfica. A proporção de sua importância com relação a outros elementos é discutível, mas trata-se de um ingrediente inescapável. A realidade é que o estilo de arte conta uma história. Lembre-se de que este é um meio gráfico [visual,] e o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem. Não se confunda técnica com estilo. Muitos artistas usam sombreado, pincel seco e aguada da mesma maneira que um músico de jazz utiliza refrões. Estilo, como nós o definimos aqui, é o “visual” e a “sensação” da arte a serviço de sua mensagem (EISNER, 2013, p. 159).

As diferentes possibilidades de estilo gráficos utilizadas em uma *comic strip* mostram-se importantes pela carga de sentido que esse pode possuir em determinado contexto de uma história. Esse estilo pode definir alguns traços da narrativa, definir a atmosfera da HQ. O estilo gráfico que uma HQ adota funciona de forma semelhante à fotografia de um filme, não havendo uma explicação definitiva sobre essa escolha, todavia a atmosfera e a ambientação da narrativa são transmitidas, sem que haja necessidade de uma apresentação ou explicação da mesma.

O mesmo pode ser pensado de uma trilha sonora que leva o leitor a se preparar para o que virá em seguida. Um leitor ou telespectador comumente não conseguirá explicar esse recurso, e talvez nem tenha a completa percepção do mesmo, no entanto é captado por ele. McCloud reúne estilos gráficos de vários artistas de diferentes épocas para explicar como essa escolha participa da construção narrativa de uma história em quadrinhos. Entre seus exemplos encontra-se *Prisioneiro do planeta inferno* (penúltimo requadro):



Fig. 42: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 126, 2005.

O estilo gráfico dita o tom de uma narrativa, esse elemento não é introduzido ao leitor como um personagem ou cenário da trama, mas está profundamente relacionado à ambientação da história. O estilo adotado pelo artista permeia toda a narrativa sem ser introduzida, ou formalmente apresentada, ao leitor, talvez esse estilo não seja percebido até que já faça parte da própria narrativa.

A importância dos elementos visuais pode ser observada em trabalhos que adotaram uma abordagem artística mais arrojada do que tradicionalmente se encontra nas histórias em quadrinhos, oferecendo novas possibilidades a essa manifestação artística. A obra *Elektra: assassina* (1987), de Frank Miller e Bill Sienkiewicz, traz uma protagonista em uma condição psicológica extremamente instável e a presença constante de substâncias alucinógenas durante a história, tornando a narrativa desconfortável a um leitor mais desavisado. Percebe-se nessa HQ a forte influência do Expressionismo e Surrealismo na construção da narrativa, em concordância com a trama contada e com a percepção que os personagens possuem do mundo a sua volta. Além disso, utiliza-se uma arte final em tinta óleo, mesclado a vários experimentalismos como colagens, fotografia, desrespeito a regras de proporções anatômicas, diferentes estilos de desenho, reforçando a ambientação desconfortável em que se passa a trama:



Fig. 43: Frank Miller e Bill Sienkiewicz, *Elektra: assassina* várias páginas, 1986.

Outro exemplo do uso de um estilo mais experimental para os quadrinhos é o caso de *Batman: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo* (1989), de Grant Morrison e Dave McKean. Nessa história do homem morcego, foge-se de qualquer clichê de ação, das histórias de super-herói, apresentando uma trama psicológica ambientada no famoso hospício de Gotham, que intitula a obra, tomado pelo vilão Coringa e toda a carga de insanidade e caos que o personagem possui. Para ambientar essa atmosfera onírica da narrativa, Morrison

(2012⁸⁸) revela a intenção de utilizar do Surrealismo, Impressionismo e Expressionismo para ambientar a narrativa sobre o homem morcego: “Eu queria abordar Batman do ponto de vista do hemisfério onírico, emocional e irracional, como uma resposta ao tratamento bastante literal ‘realista’ e ‘cerebral’ que estava na moda para super-heróis da época, no esteio [sic] de *O cavaleiro das trevas* e *Watchmen* e outros”.



Fig. 44: Grant Morrison e Dave McKean, *Batman: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo* várias páginas, 2003.

Ambas as obras são exemplos de uma preocupação em utilizar a linguagem visual não para ilustrar a história, mas acompanhar e completar a temática da mesma, fazer uso de uma linguagem visual a serviço da arte sequencial. O próprio uso de uma arte final em pintura denota uma proposta em oferecer algo mais profundo do que normalmente era encontrado em histórias em quadrinhos do mercado norte americano, marcando uma ponte entre as belas artes e uma expressão artística periférica.

As opções visuais usadas em ambas trazem à narrativa um elemento que não é, em nenhum momento, introduzido ou explicado ao leitor. Ao contrário, provocam um estranhamento àquele acostumado aos musculosos super-heróis e às formas e representações definidas normalmente encontradas nos quadrinhos norte-americanos do gênero.

⁸⁸ Nessa versão definitiva de *Batman: Asilo Arkham: uma séria casa em um mundo sério*, após o final da história, foram colocados diversos conteúdos extra textuais como entrevistas, roteiro e rascunhos, no entanto essa parte do livro não está numerada.

3.1.1 – A exploração artística de *Maus*

Observando a versão original de *Maus*, permite-se uma melhor análise das escolhas adotadas por Spiegelman, tanto no que diz respeito à construção narrativa, como na estética visual. Ao se observar as opções visuais que ele adotou, algumas diferenças relevantes que alteram a experiência de leitura surgem. A primeira diferença, não necessariamente associada a uma opção estética, é o tamanho dos trabalhos, enquanto a primeira é uma história composta somente por três páginas, a versão final é muito maior. A proposta para a primeira versão, não permitia uma história maior, já que dividia o espaço com outros artistas, por isso trata apenas de um acontecimento ocorrido no *konzentrationslager*. Esse mesmo episódio em que os judeus são delatados por outro está presente na versão final.

Ainda que também possua a seriedade e tensão característica de *Maus*, na versão de três páginas, encontra-se um estilo gráfico, visual, mais próximo das histórias de animais falantes. Observando as personagens e sua anatomia percebe-se a presença de uma cabeça desproporcionalmente maior em relação ao corpo, atribuindo, assim, um aspecto mais infantil, uma vez que se assemelha à proporção de uma criança em sua fase de desenvolvimento físico. A escolha dessa representação talvez esteja associada à opção narrativa em que o pai conta uma história ao filho antes deste dormir, subentende-se que a criança é quem constrói as imagens à medida que lhe é contada, por isso o faz dentro da proporção que lhe é reconhecível, familiar, à de uma criança.

Nessa primeira versão, Spiegelman opta por um estilo de traço de linhas mais finas, o que permite um maior detalhamento. Percebe-se o uso de algumas técnicas de sombreamento mais sutis como pontilhismo⁸⁹ e hachuras⁹⁰ mais delicadas. Nota-se também um maior detalhamento das personagens, algumas texturas mais simples no pelo e cabelo, pupila dentro do globo ocular, costura e botões nas roupas. Esse detalhismo fica mais evidente quando se comparam as duas versões. Abaixo, um mesmo momento representado em cada história com seus respectivos estilos gráfico, à esquerda a versão original de três páginas e à direita a versão final:

⁸⁹ O pontilhismo consiste em criar texturas e sombras com pequenos pontos que variam a distância entre si de acordo com a intenção do artista

⁹⁰ A Hachura consiste em uma técnica de sombreamento construída pelo uso de linhas e o espaçamento entre elas. Desse modo, **estabelecem-se** regiões claras, escuras e a transição entre elas.



Fig. 45: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página e *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 125.⁹¹

Outro detalhe importante sobre a versão original é o tamanho das personagens. Nessa versão, os gatos são maiores que os ratos, reforçando a ideia de supremacia dos alemães em relação aos judeus. Distanciando-se de uma narrativa mais fantástica, Spiegelman optou por representar as personagens de tamanhos semelhantes, o que aproximaria o relato de algo mais verossímil em que a superioridade alemã não estaria vinculada a um tamanho físico:

⁹¹ Nunca nós passar tanta fome./ Não, é madeira. Mas mastigando até parece um pouco com comida.



Fig. 46: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página.

O estilo escolhido não coaduna completamente com o peso dos horrores da *Shoah*, em certa medida, o desenho mais literal acaba impondo algumas leituras, limitando as interferências, interpretação, do leitor acerca da obra. Semelhante detalhismo pode ser observado em *Prisioneiro do planeta inferno* (ainda que esse detalhismo possua uma proposta diferente da versão original de *Maus*) e em experimentações gráficas para a versão final. Spiegelman comenta sobre os vários experimentos para se alcançar o resultado visual que se encontra na versão final.

Algo que tentei, foi rascunhar ilustrações que me lembrassem dos livros infantis ilustrados do leste europeu. Foi interessante, mas na verdade interrompeu o fluxo da narrativa. Em princípio, essa abordagem insistiu em minha superioridade em relação ao leitor, no sentido de, "eu tenho uma certa experiência em fazer essa coisa que se parece com gravuras de madeira que você não tem, por isso, cale a boca e ouça". Isso tinha a autoridade de parecer um trabalho árduo, mas desse modo, cada quadrinho, levava a uma leitura lenta do mesmo enquanto imagem - isso interferiu com o processo de realmente ler quadinhos, onde se recolhe a informação visual necessária e continua em frente para próxima imagem (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 143 - tradução minha⁹²).

Abaixo, percebe-se o referido estilo que se aproxima da gravura em madeira. Esse é bem mais detalhado e distante da versão final de *Maus*. Observa-se a presença de delicadas

⁹² Do original: "One thing I tried out was scratchboard illustration that reminded me of Eastern European children's book illustration. It was interesting, but really stopped the flow of storytelling dead in its tracks. First, it insisted on my superiority to the reader, in the sense of, 'I have a certain expertise at making this thing that looks like wood engravings that you don't have, so shut up and listen'. It had the authority of looking labor intensive, but each box in that approach led to one slowing down to look at that box as a drawing—it interfered with the process of actually reading comics where one would glean the visual information necessary and march forward toward another picture". (SPIEGELMAN, 2011, p. 143)

hachuras, variados tons de cinza e o detalhamento ainda maior nas personagens. Nos requadros dois e cinco, percebe-se, respectivamente, o rosto do gato próximo e bastante detalhado e o de Vladek está desenhado com várias nuances de sombra e texturas:



Fig. 47: Art Spiegelman, *MetaMaus*, 2011, p. 143.⁹³

Em sua fala, percebe-se a mesma preocupação em usar as imagens como elemento narrativo e não algum tipo de objeto de admiração que interrompe a narrativa. Spiegelman preocupa-se com o tempo de leitura de cada requadro, e conseqüentemente da história, e como isso afeta o fluxo de leitura da obra como um todo. Ainda que não haja uma definição do tempo que se pode, ou deve gastar na leitura de um requadro, o quadrinhista parece tentar não deixar esse tempo de leitura das palavras e imagens muito dispare.

⁹³ Os prisioneiros judeus. Mantiveram eles separados dos outros./ A culpa da guerra é de vocês!/ Deveriam ser enforcados aqui mesmo!/ Claro, nenhum de nós abriu a boca./ Ponham os pertences no chão!/ Ele vir até mim... eu ter uns trezentos zlotys./ Por que tanto, judeu?/ Muitos outros tinham só uns cinco zlotys./ Acha que vai fazer negócios aqui? Mostre suas mãos! (tradução minha).

Interessante observar que essa preocupação faz com que o leitor não separe a leitura das palavras e das imagens, tornando a leitura de cada requadro, e conseqüentemente da página, um mesmo mecanismo, um mesmo processo. Há com isso o estabelecimento de uma leitura de quadrinhos e não de uma verbal e outra visual que ocorre em momentos distintos.

No terceiro capítulo, *Prisioneiro de guerra*⁹⁴, a mesma página está presente com o então conhecido traço de *Maus*. Ao observar as duas páginas, fica mais claro a redução nos detalhes para a versão definitiva. Como aponta Spiegelman, a riqueza de detalhes na figura 47 leva o leitor a se deter demasiadamente em cada requadro, comprometendo o fluxo da leitura, já que o tempo gasto nas imagens, devido à quantidade de detalhes, seria muito superior ao gasto com a leitura das palavras. Essa demora ocorreria por uma dificuldade em apreender a informação relevante daquele requadro, levando o leitor a procurá-lo e com isso tornando a leitura mais arrastada.



⁹⁴ Do original: *Prisoner of war*.

Fig. 48: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition 2011* (c), p. 53.⁹⁵

Eisner aponta em um mesmo sentido sobre a síntese que deve existir nas imagens utilizadas em uma história em quadrinhos. A redução de tudo aquilo que excessivo, que pode desviar o olhar do leitor para o conceito que a imagem transmite, deve ser eliminado restando, dessa forma, o essencial para a transmissão de informação. Semelhante a Spiegelman, Eisner visa a produzir quadrinho em que texto e imagem sirvam à narrativa.

Nos quadrinhos, as imagens são, geralmente, impressionista. Normalmente, elas são representadas de maneira simplista com o intuito de facilitar sua utilidade como uma linguagem. Como a experiência precede a análise, o processo digestivo intelectual é acelerado pela imagem fornecida pelos quadrinhos (EISNER, 2013, p. 19).

A obra *Maus* foi importante por romper com o paradigma de que a qualidade de uma HQ estaria associada a um tratamento visual que se aproximasse de uma representação fotográfica. Tampouco seria esse tratamento gráfico, o traço que definiria o gênero da *graphic novel*. Como colocado na epígrafe deste capítulo, e vale a recuperação desta: “enquanto escrevo isto, em 1992, o leitor americano já viu que em um estilo simples não significa uma história simples” (MCCLLOUD, 2005, p. 45).

Encontra-se em *Maus* não um compromisso com a beleza dos clássicos e românticos, mas a marca de um artista envolvido com as experimentações dos movimento *underground* e alternativo, seguindo esse caminho, Spiegelman atribui um caráter mais experimentalista à obra e um foco em contar uma história, em se distanciar de uma produção comercial: “Minha primeira ideia era apenas: Eu queria fazer um quadrinho longo que precisaria ter um aspecto de livro ao invés de algo que se leria em dez minutos e esquecido. E, eu queria que ele fosse relível” (MASTERS OF COMIC BOOKS ART. Viola, 1987 - tradução minha⁹⁶).

A escolha de estilo que o quadrinhista adotou transmite a carga da história contada, o peso de uma narrativa tensa, marcado pelo próprio terror psicológico, visando representar o medo e o horror do *lager*. Sua escolha de traço apresenta-se como um aspecto importante na construção narrativa. Eisner (2013, p. 160) aborda sobre essa escolha, em como “Art

⁹⁵ Levaram a gente pra um lugar perto de Nuremberg. Tinha muitos prisioneiros de guerra. Fizeram as judeus ficar separado./ A culpa da guerra é de vocês!/ Deveriam ser enforcados aqui mesmo!/ Claro, nenhum de nós abriu a boca./ Ponham os pertences no chão!/ Ele vir até mim... eu ter uns trezentos zlotys./ Por que tanto, judeu?/ Muitos outros tinham só uns cinco zlotys./ Acha que vai fazer negócios aqui? Mostre suas mãos!

⁹⁶ Do original: “My first notion was just: I wanna make a long comic book that needs a bookmark instead of something that you can read on the crapper and burning in ten minutes and forget. And I wanted it to be readable (...)”

Spiegelman usou um estilo que, por causa de seu personagem, contava uma história. O visual, acima de tudo, transmitia de maneira bastante apropriada à impressão de que a arte havia sido criada num campo de concentração. Isso é narrativa gráfica”. Em entrevista, o próprio Spiegelman fala sobre como os desenhos encontrados nos campos de extermínio o ajudaram a encontrar a linguagem visual para a produção de seu livro:

Também encontrei desenhos de sobrevivente, ou desenhos que pelo menos sobreviveram, dos campos. E esses foram uma fonte impressionante, e desenhos impressionantes, porque foram desenhados sem qualquer ambição do tipo: “Eu quero fazer um belo desenho com belas linhas”. Esses desenhos nasceram de uma urgência real, como: Eu vi isso e tenho que dar meu testemunho do que eu vi”. Os desenhos são bastante carregados, muito potentes, carregam informações reais, porque não havia câmeras para registrar os acontecimentos. Esses foram os únicos registros da rotina diária dentro dos campos de extermínio, e isso foi essencial para eu poder fazer o que eu fiz (UPON REFLECTION, 1991 - tradução minha⁹⁷).

O traço simples e cru em *Maus* pode ser associado à própria realidade dos campos de extermínio, em que os objetos lá criados, como colheres, roupas, cintos, eram rústicos e de pouco detalhamento, como mostrado no relato autobiográfico de Primo Levi:

O campo não fornece colher aos recém-chegados, embora não haja outra forma de tomar sopa, quase líquida. As colheres são feitas na fábrica, às escondidas e nos intervalos livres, pelo *Häftlinge* que trabalham como especializados em *Kommandos* de ferreiro e chapeadores; trata-se de utensílio toscos e maciços, obtidos de chapas trabalhadas à força de martelo; amiúde com o cabo afiado para que sirva, ao mesmo tempo, de faca para cortar o pão (LEVI, 1988, p. 124).

Na busca por uma representação, o quadrinhista concentra-se em contar uma história, não em oferecer um retrato fotográfico da história de seu pai. Spiegelman opta por um traço deliberadamente mais impreciso, sem grandes detalhamentos, reduzindo suas representações à essência do que deseja transmitir, em oposição às “Fotos [que] tendem a ter informação em excesso, ficando muito difícil de suprimir o que é desnecessário. O trabalho que de fato

⁹⁷ Do original: “And I also I found drawings by survivors, or drawings that survived at least, from the camps. And those are an amazing resource, and amazing drawings, because it is drawing not out of ambition like: ‘I want to make a nice picture and have a nice line’. It is drawing that is borne out of real urgency, like, ‘I saw this and I have to bear witness to what I saw’. And so the drawings are highly charged, very potent, carrying real information, because there were no cameras there to record this. It is the only picture of daily life inside the death camps, and that was essential for me to be able to do what I did.”

funciona melhor entrega visualmente a informação para levar a você o necessário, e não muito mais” (SPIEGELMAN, 2011 (a), p.168 - tradução minha⁹⁸).

Há uma busca por aquilo que é essencial à história, e suas escolhas visuais coadunam com esse pensamento. A representação visual adotada em *Maus* distancia-se de uma busca pela proximidade extrema com o real. Ao contrário, a subjetividade é valorizada em relação a um registro mais fotográfico. Há antes de tudo uma preocupação em narrar uma história, e as imagens não desviam a obra desse propósito, mas são utilizadas para fazê-lo.

3.1.2 – Detalhismo: os cenários como âncoras de uma realidade

Os quadrinhos normalmente possuem um processo “profissional” em sua produção. Os desenhos, páginas, de uma HQ são realizados em uma escala maior, algo entre 125% e 166% maior do que o tamanho a ser impresso. Posteriormente serão reduzidas para impressão, o que diminui imprecisões de linhas irregulares, tornando o traço mais firme e controlado (MCCLLOUD, 2008, p. 190).

Na contramão desse “profissionalismo”, Spiegelman optou por produzir os desenhos e páginas no mesmo tamanho que seriam impressos. Desse modo, não haveria qualquer refinamento do trabalho devido à redução de tamanho. Segundo ele, desse modo diminui-se a distância entre o artista e o leitor. Este teria contato com uma obra mais próxima da produzida pelo quadrinhista, como se o leitor pudesse manipular a obra que o autor produziu e não uma cópia, ou uma versão da original (MASTERS OF COMIC BOOKS ART, 1987).

Essa escolha atribui à obra um aspecto mais íntimo e pessoal, uma escrita que aproxima o leitor do autor. O uso de passagens metalinguísticas, em que se fala diretamente da produção de *Maus* em seus diferentes níveis, leva o leitor a acompanhar não apenas a história, mas também a visão de Spiegelman sobre esse objeto que ele busca entender para produção dessa importante obra.

Observa-se que em *Maus*, a grande maioria dos requadros ocupa menos de um sexto da página, o que faz com que os desenhos das personagens sejam em vários momentos muito pequenos. Devido a essa opção estética, não se encontra um grande detalhamento nessas personagens como era possível na versão de 1972. Esse detalhamento está mais presente nos cenários. Na intenção de ser bastante claro, muitas vezes é colocado algo como a planta baixa

⁹⁸ Do original: “Photos tend to have too much information; it’s very hard to suppress the unnecessary. The work that actually works best deploys information visually to give you the necessary sign and not too much more”.

do lugar, legendas, setas e esquemas que de algum modo auxiliam o entendimento do leitor sobre a passagem em questão:

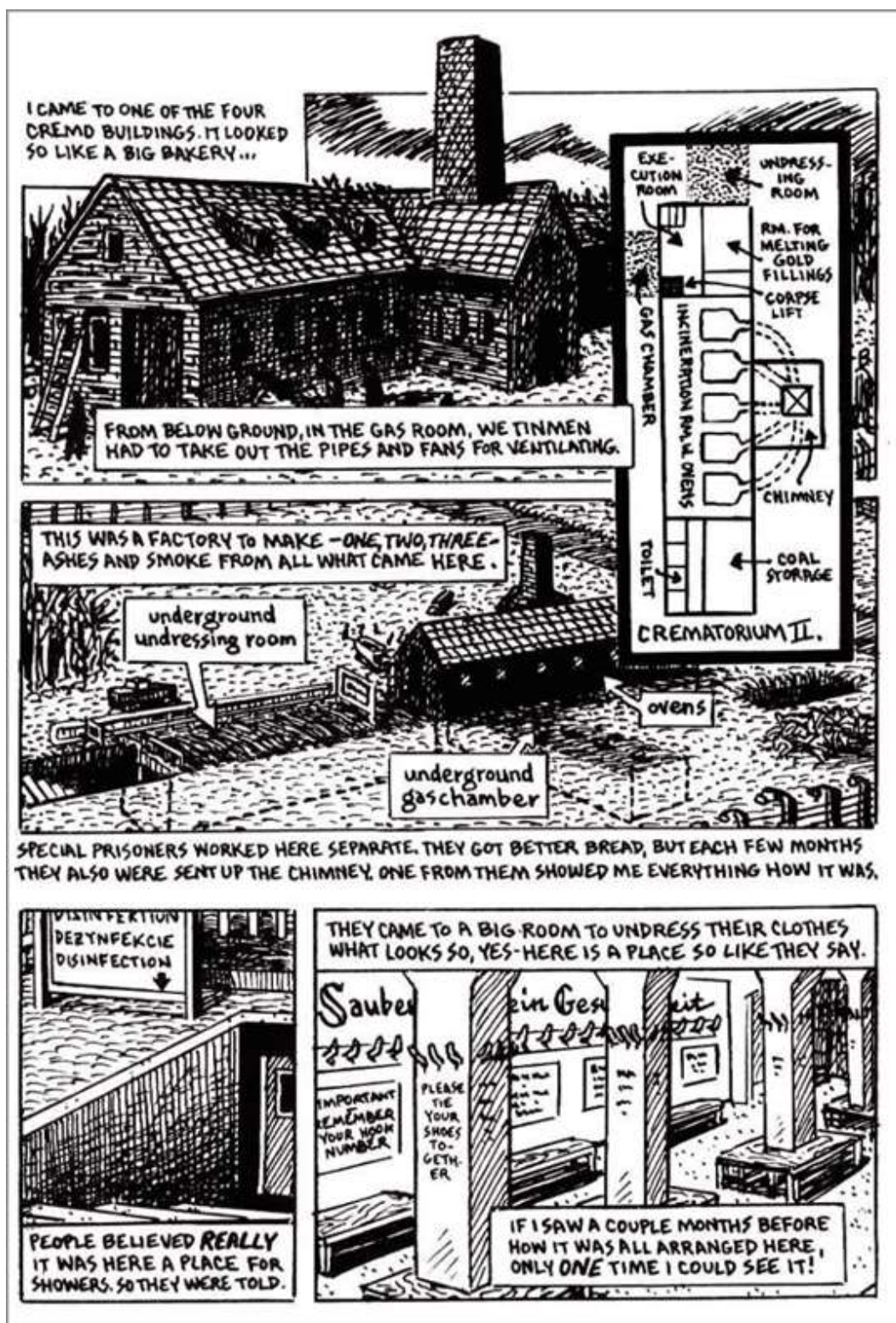


Fig. 49: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 230.⁹⁹

⁹⁹ Fui levado para um dos quatro crematórios. Parecia grande padaria.../ A câmara de gás era subterrânea. Funileiros tinha de tirar canos e ventiladores./ Sl. de execução/ Quarto de despir/ Sala para derreter dentes de ouro/ Elevador de corpos/ Câmara de gás/ Incineração com fornos/ Chaminé/ Banheiro/ Depósito de carvão/

Os cenários parecem contrapor a simplicidade com a qual as personagens são desenhadas, funcionando como âncoras para uma realidade que inspirou a produção da obra. Dessa forma, Spiegelman mantém a história, ao mesmo tempo em um terreno subjetivo, aberto ao leitor, como também preserva sua relação com os fatos históricos que envolvem o romance gráfico.

Na produção de *Maus*, houve uma preocupação em conhecer os lugares, de levar o leitor àquele ambiente. Para tal, Spiegelman fez duas viagens à Polônia e algumas à Alemanha, para conhecer os lugares pelos quais seus pais estiveram (UPON REFLECTION, 1991). Spiegelman revela que em 1987 aceitou fazer o documentário *Arena: Art Spiegelman's Maus*, de George Stefan Troller, por ser uma possibilidade de fazer uma importante viagem a *Auschwitz* e realizar um pesquisa visual para a produção de *Maus* (SPIEGELMAN 2011 (a), p. 66).

Em alguns momentos, o autor destaca a importância de Vladek em detalhar, explicar melhor. Em uma dessas ocasiões, para deixar as coisas mais claras, Vladek toma o bloco das mãos do filho dizendo: “Me mostra seu lápis e eu explico... essas coisas é bom saber exatamente como era...”. Novamente, é possível contrapor o detalhamento presente no cenário à construção encontrada no rosto dos ratos. Contrário a uma linguagem Expressionista, lacunar, Spiegelman parece construir tudo de modo muito detalhado, como se usasse esses momentos para estabelecer o valor histórico da obra, de registro.

Crematório II./ Aquilo era fábrica de fazer - 1,2,3 - cinzas e fumaça de tudo o que entrava./ Quarto de despir subterrâneo/ Câmara de gás subterrânea/ Fornos/ Os prisioneiros especiais trabalhava ali. Ganhava pão melhor, mas depois também saía pela chaminé. Um me mostrou como tudo funcionava./ Pessoas acreditava que ali tinha chuveiros. Era o que diziam./ Eles entravam num sala grande pra tirar roupa. O lugar parecia mesmo vestiário./ Se eu visse aquele lugar uns meses antes, só tinha visto um vez.

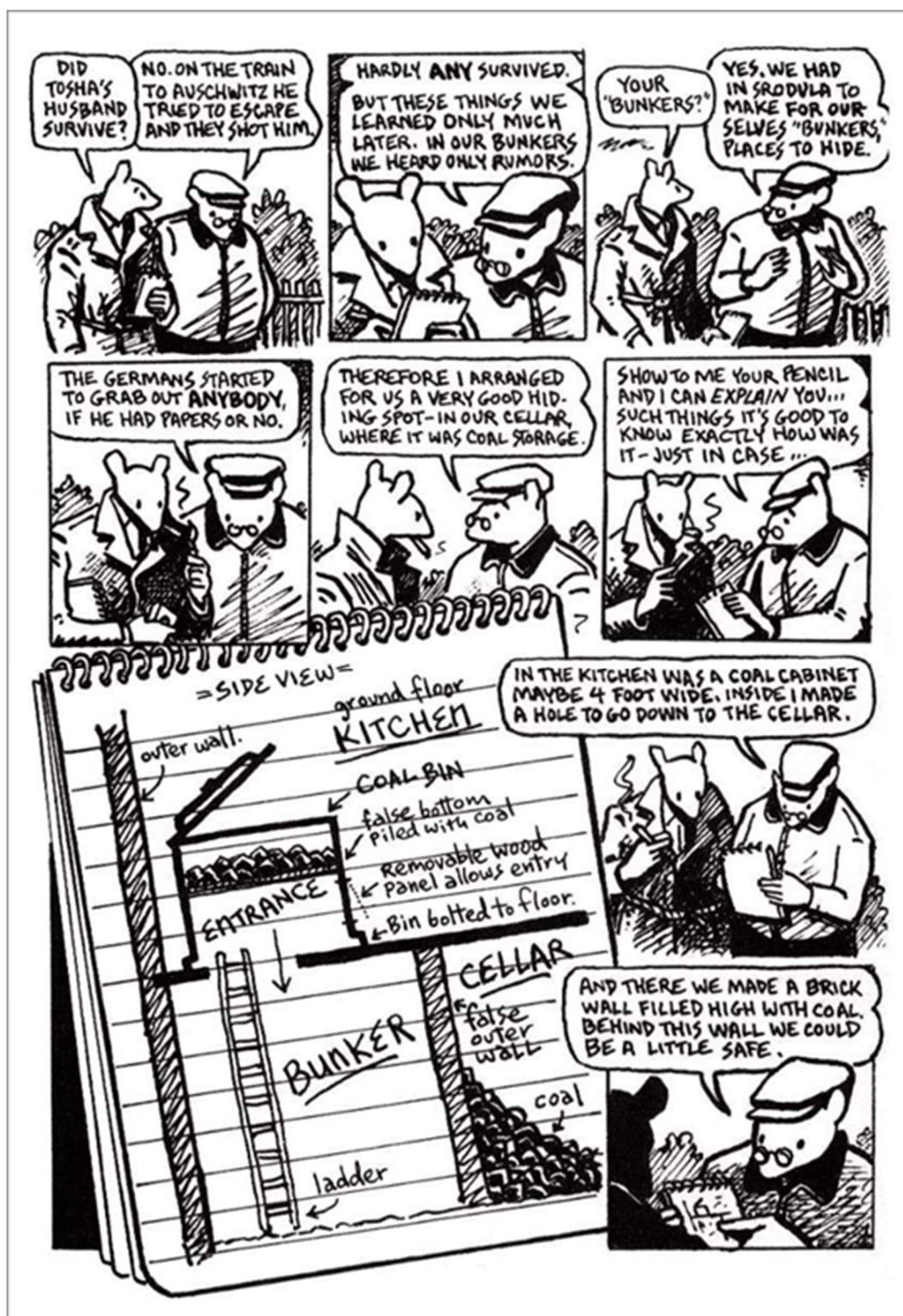


Fig. 50: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 112.¹⁰⁰

¹⁰⁰ E o que aconteceu com o marido de Toshi?/ Na trem que ia para Auschwitz, ele tentou escapar e atiraram./ Quase ninguém sobreviveu. Mas essas coisas nós saber bem depois. Nas nossas bunkers nós ter rumores./ Seus "bunkers"?/ Sim. Em Srodula nós tinha que fazer "bunkers" para nós./ As alemães começou a pegar qualquer um, com ou sem papel./ Então arranji pra nós esconderijo muito bom. Na nossa porão, onde guardava carvão./ Me mostra seu lápis e eu explico... essas coisas é bom saber exatamente como era.../ Vista Lateral, parede

Outro momento em que se encontra semelhante detalhamento, é naqueles em que se trata de atividades muito específicas. Nesses casos, uma descrição mais precisa faz-se necessária, como no caso em que se descrevem as técnicas para reformar uma bota. A narrativa toma contornos de um texto explicativo, em que cada etapa da ação é descrita e desenhada, mais uma vez percebe-se a relação intenção de ser preciso em sua narrativa, assim como a relação entre visual e verbal.

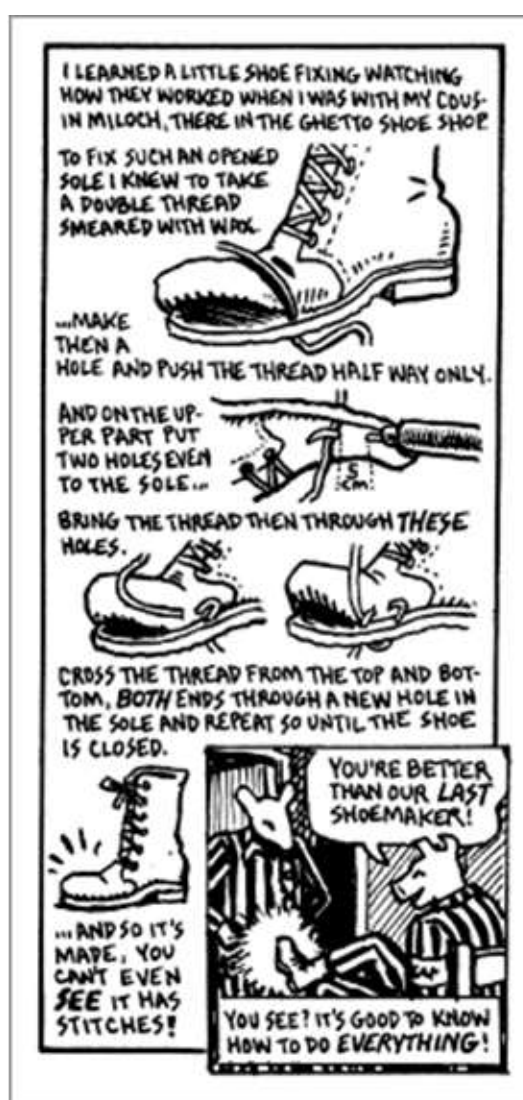


Fig. 51: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 220.¹⁰¹

externa, térreo, cozinha, caixa de carvão, fundo falso com pilha de carvão, painel removível de madeira para entrada, caixa fixada no chão, entrada/ No cozinha ter armário de carvão, 1,5 metro de largura. Dentro fiz um buraco no porão./ bunker, escada, porão, parede externa falsa, carvão/ Lá fizemos parede de tijolo com carvão até em cima. Atrás desse parede podia ficar um pouco mais seguro.

¹⁰¹ Eu tinha aprendido um pouco olhando sapataria na gueto, com primo Miloch./ Para consertar uma sola aberta precisa usar fio duplo encerado./ ... depois fazer furo e empurrar até o meio./ E fazer dois furos em cima (sic),

Sobre a dificuldade de transportar os fatos históricos para uma história em quadrinho, Spiegelman comenta sua preocupação em colocar as informações e em como as HQs exigem uma série de decisões em termos de representação visual, e sua relação com o verbal:

Novamente, esse é um detalhe, a respeito dos quadrinhos, se eu estou escrevendo um livro em palavras, e meu pai diz “Nós marchamos para fora dos portões”, eu posso escrever: “Nós-marchamos-para-fora-dos-portões”. Mas para desenhar isso, em apenas um quadrinho, Eu tenho que saber: como era o portão? bem específico, sem falsidade. Qual construção estava do outro lado do portão? Você marchou em quatro ou cinco? Onde os guardas estavam, em frente ou ao lado? Você marchou em linha reta como um soldado ou encurvado, lutando para fazê-lo? Estava chovendo? Você usava meia? Existem um milhão de pequenos detalhes que precisam ser identificados para se visualizar corretamente um fato com esse. Então para mim, isso significou ir à Polônia duas vezes. Também fui à Alemanha algumas vezes, tentando refazer as áreas que meus pais estiveram. Li o quanto pude, é uma vasta literatura, a essa altura, é enorme (UPON REFLECTION, 1991 - tradução minha¹⁰²).

3.2 – A linguagem expressionista de Spiegelman.

Na busca por uma linguagem visual que coadunasse com o peso de seu trabalho, Spiegelman frequentemente lançou mão do Expressionismo. O estilo sujo e grosseiro desse movimento surge como a linguagem de vários trabalhos do quadrinhista, como pode ser observado na coletânea *Breakdowns, retrato do artista quando jovem*. Em uma das pequenas histórias, o autor quadriniza a respeito da estética expressionista utilizada em *Prisioneiro do planeta inferno*:

alinhados com sola.../ em seguida enfiar o fio por esse furos./ cruzar o fio de cima com o de baixo e passar dois pontos por outro buraco no sola. repetir até fechar tudo. /... pronto! nem á pra ver pontos!/ você é melhor que o outro sapateiro!/ Viu como é bom saber fazer tudo?!

¹⁰² Do original: “That is one thing, again, about comics is that, if I am writing a book in words, and my father says, ‘We marched out of the gates’, I can type ‘We-marched-out-of-the-gates’. Now, to draw it, in just one box, I’ve got to know: what did the gate look like? very specifically, no faking here. What building was on the other side of the gate? Did you march five across or four across? Were there guards in front of you or next to you? Did you march straight like a soldier, or were you hunched over and straggling? Was it raining? Did you have socks on? There is a million bits of tiny components of information that have to be found to correctly visualize such a thing. So for me that meant I went back to Poland twice. I went to Germany a couple of times as well, trying to retrace the areas my parents have been in. Did as much reading as I could. It is a vast literature at this point of the enormity”.



Fig. 52: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página.

Esse movimento artístico buscou em sua origem representar a barbárie de uma Alemanha imersa em guerras no início do século XX. Seu uso de formas agressivas e distorcidas, distante de um valor estético próprio ao Classicismo, busca representar a visão do artista do mundo, objeto, observado por ele. Nesse sentido, o Expressionismo é o oposto do Impressionismo:

Literalmente, *expressão* é o contrário de *impressão*. A *impressão* é um movimento do exterior para o interior: é a realidade (objeto) que se imprime na consciência (sujeito). A *expressão* é um movimento inverso, do interior para o exterior: é o sujeito que por si imprime o objeto. É a posição oposta à de Cézanne, assumida por Van Gogh. Diante da realidade, o Impressionismo manifesta uma atitude *sensitiva*, o Expressionismo uma atitude *volitiva*, por vezes até agressiva. Quer o sujeito assumam em si a realidade, subjetivando-a, quer projete-a sobre a realidade, objetivando-se, o encontro do sujeito com o objeto, e, portanto, a abordagem direta do real, continua a ser fundamental. O Expressionismo se põe como antítese do Impressionismo, mas o pressupõe: ambos são movimentos *realistas*, que exigem a *dedicação* total do artista à questão da realidade, mesmo que o primeiro a resolva no plano do conhecimento e o segundo no plano da ação (ARGAN, 1992, p. 227).

A atmosfera dos trabalhos de Spiegelman busca em muito essa representação do objeto, em oposição a uma reprodução, percebe-se um esforço de se estabelecer a visão do artista acerca do objeto representado. Seus trabalhos, em geral, abordam experiências traumáticas ou apenas marcantes, fazendo com que a estética expressionista seja uma linguagem bastante coerente a esse propósito, de apresentar sua perspectiva, recriação, dos fatos. O objeto de que trata o Expressionismo é o mundo destruído, há uma busca por transmitir os sentimentos de desespero, descrença própria do início do século. Um senso de

intimidade, um mergulho para dentro de si, ultrapassando experiências cotidianas para percepções mais profundas e dolorosas, está fortemente presente nessa estética. Para tal, o Expressionismo não poderia se associar ao belo das formas clássicas ou a harmonia das cores, ao contrário, busca no doentio e grotesco do mundo a linguagem para representá-lo:

A poética expressionista, que, no entanto, permanece sempre fundamentalmente idealista, é a poética do *feio*: o *feio*, porém, não é senão o *belo* decaído e degradado. Conserva seu caráter *ideal*, assim como os anjos rebeldes conservam, mas sob signo negativo do demoníaco, seu caráter sobrenatural - a condição humana, para os expressionistas alemães, é precisamente a do anjo decaído. Há portanto, um duplo movimento: queda e degradação do princípio espiritual ou divino que, fenomenizando-se, une-se ao princípio material, ascensão e sublimação do princípio material para unir-se ao espiritual (ARGAN, 1992, p. 240).

Em *Maus*, essa intenção fica ainda mais evidente, primeiramente por sua relação com os acontecimentos de uma Alemanha ainda destruída dos conflitos passados, e em segundo, pelos eventos ali colocados, esses remontam justamente a fatos que o próprio Expressionismo buscou representar: o horror em que o mundo se encontrava. A utilização dessa estética é a linguagem que permite a representação do grotesco em que *Maus* está inserido, uma recriação sem a superexposição fotográfica, mas focada em uma representação.

Ainda que ambas as histórias, *Prisioneiro do planeta inferno* e *Maus*, possuam abordagens expressionistas, é possível apontar diferença na experiência de leitura de ambas. Enquanto que a primeira possui um tom mais alienante, quase que afastando, expulsando, o leitor de sua narrativa, em *Maus*, a narrativa é mais convidativa, intrigante, levando o leitor a contemplá-la e buscar o entendimento das representações.

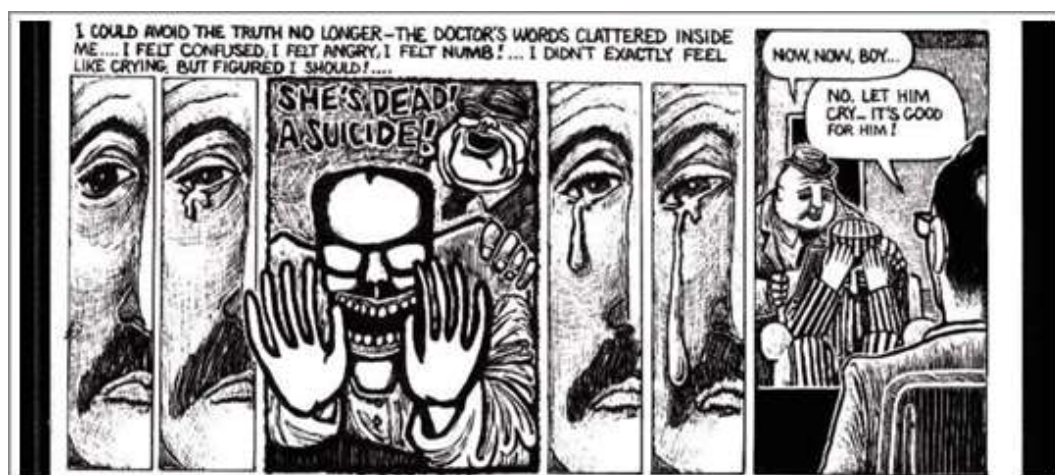


Fig. 53: Art Spiegelman, *Prisoner in Planet Hell* in *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 103.¹⁰³

O tamanho das obras é um fator interessante para essa avaliação. O menor volume de páginas em *Prisioneiro do planeta inferno* permite novas leituras mesmo àqueles leitores mais desprevenidos que podem estranhar a forma como a narrativa é apresentada. A “dificuldade” que o estilo da *comix* impõe pode ser contornada por novas leituras. A mesma abordagem poderia comprometer a narrativa de *Maus* caso essa fosse construída com a agressividade com que o suicídio da mãe é contado.

Assim como a tentativa de estilos mais detalhados comprometiam o fluxo de leitura desejado por Spiegelman, o estilo alienante de *Prisioneiro do planeta inferno* poderia fazê-lo. O fato de a história estar inserida nas páginas de *Maus* torna tudo mais interessante, pois permite ao leitor observar como essas narrativas foram construídas, sendo possível compará-las e perceber seus diferentes objetivos.

3.2.1 – O Expressionismo como linguagem do *lager*.

O peso da narrativa de *Maus* não está vinculado somente ao tema da obra, mas em grande medida pela forma como é apresentada ao leitor. A atmosfera de horror advindo do *lager* está presente em toda a narrativa. Fortemente marcada em sua origem no passado de Vladek e transpassando o presente do também sobrevivente Artie. A obra é construída em preto e branco, nos aproximados 1500 requadros, pesadas áreas de preto contrastam com as

¹⁰³ Não dava mais pra evitar a verdade. As palavras dele ressoavam dentro de mim... Fiquei confuso, bravo, anestesiado!... O que eu sentia não era vontade de chorar. Mas devia!.../ Ela morreu! Suicídio!/ Calma, garoto.../ Não, deixe... é bom pra ele!

margens e fundo branco, algumas hachuras também são utilizadas, tudo realizado em um diálogo com um estilo expressionista.

Essa opção estética determina em grande medida a atmosfera dos campos de extermínio. Na busca por um estilo a ser adotado em *Maus*, Spiegelman explica como cogitou o uso de diferentes acabamentos, inclusive o uso de cores como forma de separação do passado e presente na história. No entanto, essa opção, assim como outras, não se mostrou coerente com o tema tratado na obra: “(...) após anos olhando em fotos documentais, eu inconscientemente acreditei que a guerra acontece em preto e branco” (SPIEGELMAN, 2011 (a), p.145 - tradução minha¹⁰⁴).

Em *Maus*, Spiegelman representa as personagens com formas mais simplificadas, não há detalhamento em partes do corpo como mão, narina, lábio etc. Ao contrário, o que se encontra na HQ é um traço de linhas mais grossas, as imagens possuem pesadas massas de preto que contrastam com o branco. As hachuras são menos recorrentes ainda que presente em alguns momentos, e quando surgem, não possuem a sutileza que se encontrava nos trabalhos citados anteriormente, sendo essas formadas por linhas mais espaçadas entre si. Percebe-se assim um diálogo com a estética expressionista alemã, como pode ser visto na figura abaixo, neste exemplo em particular, foi utilizada uma hachura mais evidente no requadro maior:

¹⁰⁴ Do original: “from years of looking at documentary photos I unconsciously believed the war took place in black and white”.



Fig. 54: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 63.¹⁰⁵

Outro exemplo de uso mais evidente do Expressionismo em *Maus*, além do já mencionado estilo de preto e branco da obra, está no quarto requadro da página trinta e três:

¹⁰⁵... dois dias atrás os nazistas os levaram para a floresta.../ ... e atiraram em todos. Mataram 600!/ Éramos os próximos!



Fig. 55: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 33.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Então... Anja ficar com família e eu ir morar e Bielsko para trabalhar no fábrica e procurar apartamento.../ Mas logo veio o telefonema de Sosnowiec.../ Vladek? Venha para casa. Anja está doente! Ela chorava quando eu entrar.../ O que foi querida?/ solução, não importa... nada importa./ Por que está chorando?/ Não sei! tenho uma boa família... um bom filho... deveria estar feliz... Mas não me importa. Eu só não quero mais viver./ Meu anjo, beba isto e descanse um pouco./ Não entendo. Qual é o problema com ela?/ Dar à luz foi desgastante

No quadro em questão pode ser percebido como o mesmo foi colocado tombado, uma fuga ao padrão estabelecido por Spiegelman na obra. O tombamento transparece e reforça a angústia de Anja, trazendo o sentimento da personagem na forma de incômodo visual para o leitor acostumado com o padrão regular em que se constrói a narrativa. O plano fechado aproxima o olhar das expressões do personagem, o uso de linhas no rosto, normalmente mais limpo, reforça a carga emotiva da cena.

O uso de uma linguagem Expressionista na segunda versão constrói uma narrativa menos literal, permitindo e proporcionando um maior envolvimento do leitor. Esse estilo valoriza uma representação mais indireta, permitindo novas interpretações e um consequente maior envolvimento do leitor:



Fig. 56: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 133, 2005.

Desse modo, pode ser estabelecida uma grande diferença entre as duas versões de *Maus*. Enquanto a primeira mostra-se mais literal, fechada a possibilidades de interpretação, na segunda, as personagens e a narrativa são construídas de um modo mais subjetivo.

demais. ela está sempre histérica ou deprimida... um colapso! Por favor/ O médico nos falou de um sanatório./ ...mas alguém em que ela confie tem que ir junto.../ Está tudo certo. Vocês vão e o bebê pode ficar aqui com uma governanta./... e eu cuido da fábrica./ solução.

3.2.2 – A narrativa em preto e branco da xilogravura

As histórias em quadrinhos possuem uma forte aproximação com a xilogravura por conta das novelas sem palavras da década de 1920. Assim como os quadrinhos, essa técnica possui um grande potencial comunicativo por meio de imagens:

A técnica da xilogravura é arcaica, artesanal, popular, profundamente arraigada na tradição ilustrativa alemã. Mais do que uma técnica no sentido moderno da palavra, é um modo habitual de expressar e comunicar por meio da imagem. E o importante é justamente esta identidade entre expressão e comunicação: a expressão não é uma misteriosa mensagem que o artista anuncia profeticamente ao mundo, mas sim comunicação de um homem a outro. Na xilogravura, a imagem é produzida escavando-se uma matéria sólida, que resiste à ação da mão e do ferro, a seguir espalhando-se tinta nas partes em relevo e finalmente prensando a matriz sobre o papel (ARGAN, 1992, p. 238).

García (2012, p. 86) aponta como essa forma de literatura foi uma das primeiras experiências de relato longo sem o uso de palavras. O potencial narrativo das xilogravuras em muito dialogam com as histórias em quadrinhos, ainda que, na época, não existisse tal relação:

Artistas como Ward e o belga Frans Masereel falaram muito, através de suas xilogravuras, sobre o potencial dos quadrinhos - no entanto, poucos da comunidade quadrinística entenderam. A definição de quadrinhos que eles tinham era pequena demais para incluir tais trabalhos (MCCLLOUD, 2005, p. 19).

Essas obras eram produzidas de forma que os painéis fossem colocados em sequência, possuindo assim o aspecto de arte sequencial proposto por Eisner. Denota-se com isso uma íntima relação da narrativa gráfica com a xilogravura:



Fig 57: *Passionate Journey* (1919), de Masereel, imagem da internet.

Além da aproximação com o Expressionismo alemão, percebe-se também uma semelhança de *Maus* com o estilo visual usado na xilogravura, como no trabalho de Frans Masereel. Ainda que não seja uma narrativa somente de imagens - ao contrário, conta um grande volume textual - não dialoga diretamente com a narrativa muda das novelas sem palavras, o traço adotado por Spiegelman é bastante próximo ao aspecto visual da xilogravura. O mesmo uso de pesadas massas de preto contrastadas com áreas brancas é perceptível em ambos os trabalhos:



Fig. 58: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 208.¹⁰⁷

3.5 – Antropomorfização: a (des/re)construção do humano

É bastante perceptível que a trama contada na versão original de *Maus* seja baseada na vida de Vladek, todavia percebe-se um tom mais alusivo do que uma relação mais clara com os fatos, isso fica evidenciado pela escolha de Spiegelman em criar nomes fictícios para alguns elementos da história. O garoto que escuta a narrativa do pai chama-se Mickey, e não Artie, uma clara alusão à personagem da Disney; o campo de extermínio de *Auschwitz* é chamado de *Mauschwitz*¹⁰⁸, as personagens não são identificadas, nomeadas, por sua nação, etnia, grupo, etc. e sim pelo animal que a representa, como se a história fizesse, propositalmente, uma alusão a um lugar fictício em que somente lá, em um mundo de animais falantes, aqueles acontecimentos seriam possíveis. Outra alteração interessante, é que a história é contada pelo pai para que o filho durma, o que não se esperaria de uma história com tal finalidade:

¹⁰⁷ Com outras rapazes eu me dava bem./ Não se preocupe... te que saber como levar o Yidl.../ Traga uns ovos, um pouco de manteiga ou queijo... Você vai ver como o homem vai melhorar.

¹⁰⁸ Termo que intitula o primeiro capítulo do segundo volume.



Fig. 59: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página.

Ainda que o tema e a base histórica sejam os mesmos, a versão original apresenta-se como uma narrativa mais alusiva do que fiel à história de Vladek. Pode-se atribuir essa conotação por sua escolha estética na construção das imagens e pela forma como essa escolha opera de modo coordenado com a estrutura narrativa, como já mencionada. Tais características nos levam a pensar nos motivos do autor optar por revisitar o tema e recriar HQ com maior profundidade e tempo, além de elevar a mesma história ao *status* de *graphic novel* e, para alguns, inclusive, estabelecer esse gênero de quadrinhos.

Ao retomar o *lager* para ambientar a nova versão de *Maus*, Spiegelman produz uma história em quadrinho que irá se diferenciar da versão original não simplesmente pelo tamanho. A preocupação em criar uma representação das personagens; a estratégia narrativa de alternar, principalmente, entre passado e presente; a inserção de passagens metalinguísticas; apresentar uma história em quadrinho dentro da própria obra e colocar as personagens interagindo com essa; incluir eventos desde a juventude de Vladek até seu reencontro com Anja; optar por uma recriação mais fiel dos cenários, em particular no *konzentrationslager*; tratar mais profundamente de um tema complexo como a *Shoah*. O tamanho final de *Maus* não deve ser visto como um motivo que levou a uma elevação de *status*, mas como o resultado de várias escolhas que tornaram a narrativa fisicamente maior do que se estava acostumado a ser encontrada em uma história em quadrinho.

No entanto, o que chama bastante a atenção na obra é a forma de representação adotada pelo quadrinhista. Seguindo a única restrição da ocasião que produziu a versão

original de *Maus*, Spiegelman opta por manter o uso da antropomorfização como chave narrativa. Segundo ele, ao ser convidado para produzir uma história para a revista *Funny animals* (Fig. 6), por um breve momento considerou falar sobre o racismo contra os negros nos Estados Unidos, mas que, pouco tempo depois, percebeu não ter conhecimento profundo sobre a natureza desse preconceito. Assim, ele decide usar seu próprio contexto judaico para construir a primeira versão de *Maus*.

O termo antropomorfização refere-se à transferência, atribuição, de características humanas a algo que, em princípio, não as possui. Isso pode ocorrer tanto no campo físico como mental, comportamental. A antropomorfização em *Maus* é visualmente representada pela atribuição de uma postura bípede e a presença de membros superiores e inferiores, tornando o animal originalmente quadrúpede ou possuidor de anatomia ainda mais distante dos mamíferos (humanos), enfim, fisicamente mais humano. Essa mudança na postura física permite a eles as mesmas competências físicas dos seres humanos. No campo psicológico (mental, social, cognitivo) as personagens são dotadas das mesmas competências e limitações intelectuais que os seres humanos por sua vez possuem.

O autor opta por representar as personagens humanas da história como esses animais antropomorfizados. A escolha do animal está vinculada a grupos étnicos, sociais, religiosos, culturais, grupos identitários, cada um representado por um animal diferente, constituindo ao que o autor define como metáfora. As nacionalidades identificáveis na história e seus respectivos animais são: alemães como gatos, poloneses como porcos americanos como cães, franceses como sapos, britânicos como peixes e suecos como renas¹⁰⁹.

Em uma passagem que mostrada o sanatório onde Anja ficou internada, alguns outros animais – alce, cabra, cavalo, elefante e lhama - aparecem na história; todavia, seus respectivos grupos identitários não ficam claros; ao contrário, a unidade verbal deixa clara a impossibilidade de se saber a origem de cada um: “Gente vir de todo canto do mundo com doenças diferentes.” (SPIEGELMAN, 2005, p. 36):

¹⁰⁹ Anexo 13.



Fig. 60: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 36.¹¹⁰

No entanto, os grupos não estão necessariamente vinculados a um lugar geográfico, mas a um conjunto de traços culturais e até pelo não pertencimento a um lugar, como o caso dos judeus e ciganos. Ainda que haja uma grande variedade de animais ao longo da obra, é importante enfatizar que as que se fazem mais presentes são os judeus como ratos, os alemães com gatos e poloneses como porcos.

¹¹⁰ O sanatório ser longe de tudo. Tão calmo, silencioso. / Olhe como o jardim daqui é bonito, Anja. / Arrã. / Gente vir de todo canto do mundo com doenças diferentes. Tinha até lojas lá... teatro... realmente muito bonito...



Fig. 61: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition 2011* (c), p. 85.¹¹¹



Fig. 62: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition 2011* (c), p. 51 e 244.¹¹²

¹¹¹ Os alemães queriam fazer deles um exemplo! No dia seguinte ir à rua Modrzejowska e ver eles.../ Ficaram lá uma semana inteira.

¹¹² Após dois horas de luta, as nazistas tomaram nosso lado do rio./ Tinha muito confusão, pancada. Terrível! Ei, seus merdas! Vão pegar a sopa na cozinha. Cada latão deve ser carregado por duas pessoas./ Vinte de nós foi carregar.



Fig. 63: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 30.¹¹³

O contato com a representação escolhida na obra ocorre logo na primeira página do livro, o pequeno prólogo que retoma a infância de Art Spiegelman se passa na mesma cidade, onde, anos depois, ele entrevista seu pai. Nesse momento, têm-se dois choques que construirão a narrativa de *Maus*: a representação antropomórfica das personagens utilizada na narrativa e o comportamento frio de Vladek diante do sofrimento do pequeno Artie. O comportamento está diretamente ligado às experiências do *lager* e aos traumas advindos do mesmo, já a escolha de representação é mais aberta e associada à relação entre o aspecto visual e o texto verbal:

¹¹³ A policia revirou nossa casa. Como não encontraram nada, revistaram os vizinhos./ Bom, como foi que conseguiu isto?/ Nunca vi isto antes. Algum dos meus clientes deve ter deixado aí!/ Anja estava a salvo, mas prenderam a costureira.



Fig. 64: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 6.¹¹⁴

¹¹⁴ Artie! Segura isto uma minuto enquanto eu serra./ Snrk?/ Porque choro, Artie? Segura melhor o madeira./ E-eu caí, e meus amigos foram embora s-sem mim./ Ele parou de serrar./ Amigos? Seus amigos?.../ Se trancar elas em quarto sem comida por um semana.../ai ia ver o que é amigo!...

Não há no início do texto nenhum tipo de introdução ou explicação verbal ao modo de representação adotada em *Maus*, trata-se de um elemento colocado para o leitor e que deve ser entendido na plena leitura e interpretação do quadrinho. Apenas a leitura e a posterior compreensão de todo o contexto justificam a escolha que Spiegelman fez na construção de seu texto. Se em *Elektra: assassina* e *Asilo Arkham*, o leitor se surpreende com uma linguagem visual que não se espera encontrar nos quadrinhos, *Maus* surpreende pelo uso que faz de um recurso tradicionalmente utilizado pelos quadrinhos (GARCÍA, 2012, p. 231).

Ao usá-lo, Spiegelman insinua ao leitor uma narrativa dentro da tradição dos gibis de Carl Barks e seus personagens do estúdio Disney, o que rapidamente se altera diante da insensibilidade na resposta de Vladek ao choroso Artie logo na segunda página do prólogo. O leitor se depara com o peso da história, uma seriedade muito distante das divertidas narrativas protagonizadas pelos animais falantes. Esse mesmo choque se repete, e talvez se intensifique, ao se revelar a relação do regime nazista com a narrativa de *Maus*.

A narrativa acaba por colocar o leitor em um mundo onde esses grupos podem ser identificados visualmente, o que é possível dentro de *Maus*. No entanto, quando se pensa que os acontecimentos estão ligados a fatos históricos, e existe uma possibilidade dos mesmos terem acontecido, essa possibilidade chega a incomodar. Spiegelman atribui à origem de sua metáfora a Hitler na própria epígrafe de *Maus*, “Sem dúvida, os judeus são uma raça, mas não são humanos”¹¹⁵. A visão absurda que o ditador possuía, é um dos substratos para a construção de *Maus*, Spiegelman constrói uma caricatura dessa perspectiva.

A associação dos judeus a um tipo de praga, doença está presente de forma evidente na propaganda nazista, não por acaso, o termo utilizado para a eliminação dos judeus não era o assassinato, mas extermínio. Após sete anos de pesquisa sobre o nazismo, o sueco Peter Cohen apresenta, em seu documentário *Arquitetura da destruição*¹¹⁶ (1989), a tese de que a política do nazismo que levou ao extermínio dos judeus trata-se de uma proposta de eliminar a feiura do mundo, de embelezar esse mesmo mundo por meio da destruição e morte. Essa feiura que tanto incomodava o padrão estético de Hitler, era visto como o enfraquecimento da nação. Dessa forma, o projeto nazista visava à preservação da “espécie” alemã, garantida pela eliminação desses grupos, em particular os judeus “disfarçados” de europeus “civilizados”.

O documentário reconstrói a trajetória do governo nazista na eliminação dos “defeitos” da sociedade alemã. Em um primeiro momento há uma associação direta do valor

¹¹⁵ Do original: The Jews are undoubtedly a race, but they are not human.

¹¹⁶ Do original: *Architektur des Untergangs*.

estético, a importância da arte para a política nazista. O documentário mostra as exposições de 1933 nomeadas “Arte Degenerada”, uma afronta aos valores defendidos pelo próprio *führen*:

Já no início dos anos 20, a arte era de fundamental importância para os nazistas. A degeneração cultural era considerada por muitos como uma ameaça real. “Decadência” era a palavra da moda entre a burguesia alemã. As calamidades que assolaram a Alemanha, em particular o “bolchevismo cultural” eram vistas como tendo sido instigadas pelos judeus (ARQUITETURA DA DESTRUIÇÃO. COHEN, 1989 - tradução minha¹¹⁷).

Essa arte degenerada era tudo aquilo que fosse contrária aos valores estéticos de Hitler, essencialmente classicista, em que se buscava o belo, a beleza das formas e das proporções. Não por acaso, mas pela fuga de qualquer beleza clássica, o Expressionismo foi execrado por essa política.

A arte moderna é, porém, antiimpressionista ainda num outro aspecto: é fundamentalmente “feia”, renunciando à eufonia, às formas, tons e cores fascinantes do impressionismo. Destrói os valores pictóricos na pintura, as imagens cuidadosas e sistematicamente executadas na poesia, a melodia e a tonalidade na música. Subtende uma fuga ansiosa a tudo que é deleitoso e agradável, a tudo que é puramente decorativo e cativante (HAUSER, 1998, p. 961).

Essa propaganda permeou todo o discurso do governo nazista, transvestindo-se de política de saúde, tornando-se mais práticas, eficientes e abomináveis. Atingiu seu ápice com o filme de 1940, *O Eterno judeu*¹¹⁸, cujos trechos estão inseridos em *Arquitetura da destruição*, segundo o próprio Spiegelman (2011 (a), p. 115), essa produção foi uma de suas inspirações para a analogia dos judeus com ratos. Na abertura do filme há um texto introduzindo-o:

O judeu civilizado que conhecemos na Alemanha, oferece a nós uma imagem incompleta de suas características raciais. Esse filme nos mostra, em cenas autênticas nos guetos poloneses, como os judeus de fato são antes de se esconderem

¹¹⁷ Do original: “Already in the early twenties, arts was a first rank importance to the nazis. Cultural degeneration was seen by many, as genuine threat, ‘decay’ was a modish word among the German petty bourgeoisie. Behind the calamities that had plagued Germany, cultural Bolshevism, in particular jew, was felt to be the instigator the, the ringleader”.

¹¹⁸ Do original: *Der ewige jude*.

atrás da máscara do europeu civilizado (O ETERNO JUDEU. HIPPLER, 1940 - tradução minha¹¹⁹).

Filmado nos guetos da Polônia, a produção visava difundir o conceito de que o povo judeu representava um tipo de doença social, um grupo que se aproveita das oportunidades e não participava na edificação da nação alemã. Um dos principais argumentos seria a não participação dos judeus em nenhum processo de produção, atuando majoritariamente no comércio. Na perspectiva nazista, isso constituía uma forma de explorar o trabalho dos europeus. Em determinado ponto, chega-se a associar, tanto pela narração como pelas imagens, o judeu ao rato, e, como tal, deveria ser controlado, eliminado, tal qual um tipo de praga:

Onde quer que uma ferida surja no corpo do povo, eles se agarram firmemente, nutrindo-se do organismo em decomposição. Eles lucram com doença da nação e se esforçam para agravar e perpetuar essa condição. Assim o é na Polônia, assim o é na Alemanha. Assim os judeus se comportaram ao longo de sua história (...). Onde quer que os ratos aparecem, levam destruição a sua volta, pilhando a comida e a propriedade dos homens. Desse modo, eles espalham doenças: cólera, disenteria, lepra e tifo. Eles são astutos, covardes e cruéis, e normalmente surgem em grandes bandos. Dentre os animais, eles representam os elementos de dissimulação e destruição subterrânea. Assim, também o é o judeu dentro da humanidade (O ETERNO JUDEU. HIPPLER, 1940 - tradução minha¹²⁰).

Em diversos momentos, o filme associa a arte produzida por judeus como a representação de toda a carga pejorativa que foi atribuída aos judeus pelo regime nazista. Fala-se do “perigo” de os judeus estarem envolvidos com as atividades artísticas, enquanto a narração disserta sobre essa problemática, são mostradas diversas obras de traços agressivos, representações sem respeito a anatomia clássica e em sua grande maioria obras de características expressionistas:

¹¹⁹ Do original: “The civilized jews we know in Germany give us but an incomplete picture of their true racial character. This film shows actual shots of the Polish ghettos. It shows us the Jew as they really look before concealing themselves behind the mask of civilized European”.

¹²⁰ Do original: “Whenever the body of a nation shows a wound, they anchor themselves and feed on the decaying organism. They make business out of the sickness of the nation, and therefore endeavor to deepen and prolong all conditions of sickness. That is how it is in Poland, and was in German. The jews have been this way throughout their entire history (...) Whenever rats turn up, they carry destruction to the land by destroying mankind’s goods and nourishment and spreading diseases and plagues such as: cholera, dysentery, leprosy, and typhoid fever. They are cunning, cowardly, and cruel, and usually appear in massive hordes. They represent the elements of sneakiness and subterranean destruction among animals, just as the Jews do among mankind”.

Os judeus são mais perigosos quando podem ter acesso à cultura do povo, religião e arte, transmitindo a essas seu julgamento arrogante. O conceito de beleza nórdica é incompreensível por natureza ao judeu e assim será para sempre. Devido à pureza e asseio do conceito de arte alemã, o judeu sem raízes próprias, não possui a percepção para entendê-la. O que ele chama de arte, deve agradar seus nervos degenerados, precisa exalar o mau cheiro da podridão e da doença. Precisa ser não-natural, grotesco, perverso e patológico. Essas fantasias febris de mentes doentes foram mostradas aos alemães pelos judeus teóricos em arte como a mais alta expressão artística (O ETERNO JUDEU, 1940 - tradução minha¹²¹).

Em outro momento, o documentário destaca o filme *Pequena guerra*¹²²(1938), uma produção sobre o controle de pragas. Nesse, é mostrado o gás como um efetivo método de eliminação de pragas, como mosquitos, traças e ratos, destaca-se como esses animais disseminam doenças e destroem monumentos artísticos. O gás em questão, é o mesmo que mais tarde foi utilizado em *Auschwitz: Zyklon B*. Esse documentário foi produzido dois anos antes de *O eterno Judeu* já revelavam os planos para os judeus europeus, possuem propósitos muito similares: a eliminação de um problema de saúde.

3.6 – Realismo v representação

São vários os quadrinhistas com vasta competência técnica para uma representação até fotográfica. No entanto, assim como outras manifestações artísticas, as histórias em quadrinhos não buscam necessariamente por essa proposta estética. Ao longo de seu desenvolvimento, e associado ao próprio desenvolvimento tecnológico que permitia tal ambição, os quadrinhos buscaram por esse realismo. Um grande exemplo do uso desse estilo, e que chocou com seu trabalho, é o artista Alex Ross com sua pintura extremamente realista¹²³. O estilo gráfico mais realista está presente ainda hoje em um grande número de publicações, no entanto, não está necessariamente associado a uma produção de melhor qualidade e não deve ser visto nem como o único, o principal ou se quer um objetivo das histórias em quadrinhos: “Se há algum tipo de quadrinhos que tenho mais dificuldade em

¹²¹ Do original: “Jews are most dangerous when permitted to meddle in a people’s culture, religion, and art, and pronounce their insolent judgement on them. The concept of beauty of Nordic man is incomprehensible to the Jew by nature, and will always remain so. For the purity and neatness of the German concept of art, the Jew without root of his own, has no felling. What he calls art, must gratify his deteriorating nerves the stench of diseases must pervade it. It must be unnatural, grotesque, perverse or pathological. These feverish fantasies of hopelessly sick minds were once extolled by jewish art critics of German public life as high artistic expressions”.

¹²² Do original: *Klein krieg*.

¹²³ Anexo 14.

olhar, são aqueles que são mais ilustrativos porque são os que quebram a magia ao invés de criá-la.” (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 168 - tradução minha¹²⁴).

Há no meio dos quadrinhos, uma preocupação que se aproxima às propostas modernistas, em explorar as possibilidades narrativas desse meio, essa experimentação ocorre tanto no campo temático como nos recursos visuais/textuais, distanciando de uma proposta de representações fiéis à realidade. As publicações independentes, como os já citados fanzines e os quadrinhos poético-filosóficos, tendem a seguir por esse viés, apresentando trabalhos que fogem ao eixo comercial e experimentações comunicativas. De modo semelhante, a *graphic novel*, enquanto um gênero de HQ, não possui o realismo gráfico como um traço que a definiria. Não é raro encontrar publicações, normalmente vinculadas às grandes editoras - Marvel e DC, que adotem um estilo visual detalhado e preciso como o já citado *Watchmen*¹²⁵. No entanto, um grande número de publicações associadas ao gênero do romance gráfico não possui esse compromisso estético, usando muitas vezes um estilo visual distante de uma representação mais fotográfica como em *Epilético*, *Persépolis*, *Retalhos* e *O fotógrafo*¹²⁶. Também se encontram romances gráficos de personagens já consolidados produzidos em estéticas que fogem ao padrão como, as também já citadas, *Elektra: assassina* e *Batman: asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo*.

Esse movimento nos quadrinhos aponta para uma abordagem mais artística, uma das doze direções apontadas por McCloud para a sobrevivência dos quadrinhos no século XXI (MCLOUD, 2006, p. 22). Na fuga de um realismo gráfico, as histórias em quadrinhos exploram outros elementos de sua linguagem. Desse modo, sua preocupação estética aproxima-se das vanguardas europeias do início do século XX, em que se falava tanto por seus temas, se não mais por suas escolhas estéticas diferenciadas com que explorava esses temas.

A presença das vanguardas que cercam o modernismo é bastante forte nos quadrinhos. Pode-se citar o Futurismo, e suas soluções sobre representação do movimento; o Expressionismo, que em seus recursos de abstração busca representar as sensações e emoções invisíveis, atribuindo sentido a elementos até então abstratos, como traço, forma e cor

¹²⁴ Do original: “If anything, the comics that I have the most difficulty looking at are the ones that are more illustrative, because they’re the ones that break the spell rather than create it.”

¹²⁵ Importante citar que *Watchmen*, ainda que possua uma arte bastante tradicional em termos de anatomia e clareza, limpeza, no traço, graças ao competente e preciso traço de Dave Gibbons, também há na obra experimentações acerca do uso de cores. Gibbons opta por uma palheta de cores que foge dos tons básicos, em seu lugar utiliza-se cores secundárias, como o sangue que, ao invés de um vermelho vivo, é utilizado algo que tende ao rosa.

¹²⁶ Anexo 15

(MCCLLOUD, 2005, p. 123), enfatizando assim a visão do autor; e o Impressionismo pela sua simplificação das formas de modo a sugerir uma imagem que acaba por se construir mais na mente do leitor do que nos traços do artista.

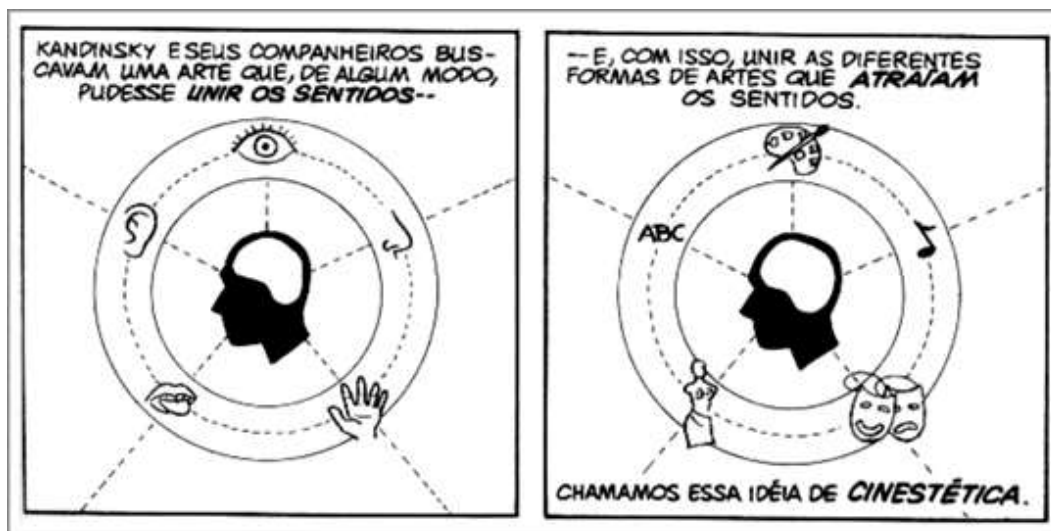


Fig. 65: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 123, 2005.

As *strip comics*, assim como a arte e suas diferentes manifestações, não devem ser necessariamente réplicas da realidade, seu valor não reside na busca e reprodução por cada detalhe que a torne mais real, mas por apresentar outro que proponha uma reflexão desse algo representado.

Em uma entrevista conduzida por Charles Brownstein, Will Eisner e Frank Miller discutem diversos assuntos acerca dos quadrinhos, e em um dado momento eles conversam sobre o aumento de detalhes nas HQs, de como essa forma de mídia “foi ficando cada vez mais com aspecto fotográfico”, segundo eles, esse detalhamento não é necessariamente o caminho para representar a realidade. Eisner usa o termo “impressionismo nos quadrinhos” como a alusão de detalhes no lugar de colocar todos eles: “Meus prédios não têm detalhes; eles parecem ter detalhes. É uma grande diferença” (EISNER apud BROWNSTEIN, 2014. p. 266). Em outro momento, fala-se sobre a utilização de pequenos detalhes e sua importância na definição de uma cena:

MILLER: (sobre os trabalhos de Eisner - anotação minha) (...) O que é interessante aqui é que você escureceu todo o fundo, mas inclui algumas chaves que indicam o ambiente da cena. (...) Tendo a gostar das cenas mais por seus detalhes mais do que pela arquitetura global da situação.

EISNER: Você pode criar uma cena completa colocando um abajur Tiffany¹²⁷ em uma mesa, com uma pequeno guardanapo, e se você não tiver nada ali, isso vai dizer que tipo de quarto é, qual é a época, o que está acontecendo ali (BROWNSTEIN, 2014, p. 65).

O processo inverso, em que há um detalhamento excessivo pode acarretar num entrave ao fluxo narrativo, a atenção do leitor à mensagem é dividida com uma riqueza de detalhes que no lugar de transmitir, desvia a atenção, reduzindo, desse modo, a potencialidade da mensagem (MCCLLOUD, 2005, p. 37). Nesse mesmo sentido, Frank Miller aponta, em outro momento da entrevista, a influência dos detalhes dentro do fluxo de leitura¹²⁸:

MILLER: Acho, por exemplo, que, tecnicamente, Akira [de Katsuhiro Otomo] é uma obra de arte surpreendente, mas a simples escala da linha de trabalho, o detalhe da arquitetura..., depois de um tempo você fica, “Estou lendo uma história ou recebendo uma aula?” Há tanta coisa - e que pode ser um tipo de afirmação, como no material de [Geof] Darrow. Ele é um absurdista. Ele faz o mundo real tão bizarro, que o entorno parece estranho para você. Quando começa a haver toda essa informação, isso tende a predominar e a entrar no caminho da narrativa (BROWNSTEIN, 2014, p. 70).

Nesse sentido, a busca pela simplicidade, eliminação dos excessos, está intimamente ligada aos quadrinhos e à construção daquilo que McCloud chama de cartum, uma forma de ampliação que se constrói por meio da simplificação, buscando-se forma essencial. (MCCLLOUD, 2005, p. 29 e 30). Essa simplificação das formas, do uso de uma arte representacional aumentaria as possibilidades significativas do algo representado e o torna mais reconhecível, uma vez que esse já não possui traços que o especifique, a simplificação acaba por tornar a imagem mais universal.

¹²⁷ O abajur Tiffany é um tipo de abajur feito de diferentes tonalidades de vidro, criado Louis Comfort Tiffany.

¹²⁸ Anexo 16.



Fig. 66: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 30, 2005.

3.6.1 – Ratos e homens

Delimitando-se à principal representação de *Maus*, os judeus como ratos, percebe-se que esses possuem corpos essencialmente humanos com a cabeça de um rato. As personagens possuem uma postura ereta e bípede e nas cenas em que as personagens estão nuas, revela-se

a presença de genital, estrutura óssea e muscular de seres humanos. Detalhes como unha e barba ficam aparentes apenas em enquadramentos mais fechados. Já a cauda muda bastante ao longo da narrativa, aparecendo ou não de acordo com a necessidade da narrativa.

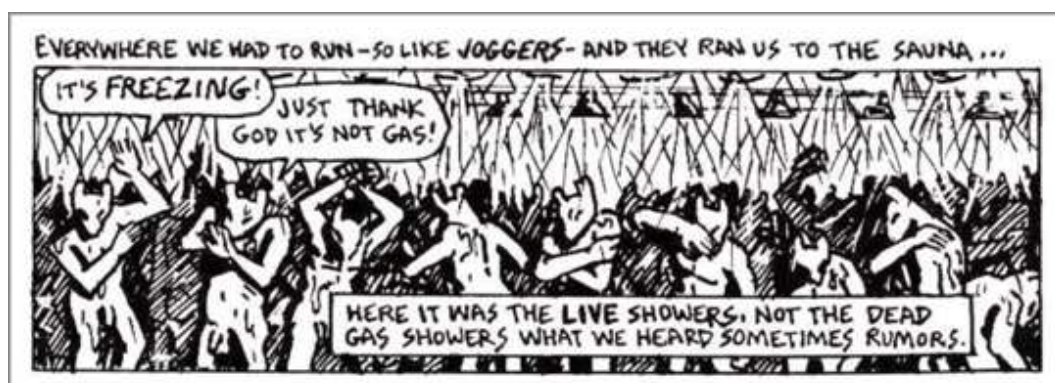


Fig. 67: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 186.¹²⁹



Fig. 68: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 67 e 69.¹³⁰

A grande alteração dessa estrutura humana está principalmente na cabeça, essa é substituída por uma de rato extremamente estilizada, muito mais simplificado do que outras representações visuais desse animal como Mickey (1928), Jerry (1940), Fievel (1986)¹³¹. O próprio autor diz que quis distanciar-se dos padrões dos desenhos animados cartunizados, bem como do estilo de desenho usado por Walt Disney, buscando relacionar-se com sua origem europeia¹³² (SPIEGELMAN, 2011 (a), p.136). Em uma proposta bastante minimalista, a cabeça construída para os ratos de *Maus* constitui-se quase que de um formato cônico

¹²⁹ Pra todo lado, sempre correndo... parecia ginástica. Nós ir pra sauna.../ Que gelo!/ Ainda bem que não é gás!/ Ali era os chuveiros dos vivos, não os da morte, os de gás, dos boatos que a gente ouvia.

¹³⁰ ...Antes de nos soltar, cortaram nossas barbas./ Mesmo sendo tudo tão difícil, muito difícil mesmo, nós estar felizes só de ficar juntos.

¹³¹ Anexo 17.

¹³² Ainda que tenha vivido grande parte da vida, incluindo seus primeiros anos, nos Estados Unidos, Art Spiegelman nasceu na Suécia.

composto por dois pequenos círculos negros para os olhos, duas protuberâncias no topo para as orelhas e poucas linhas para expressão facial.



Fig. 69: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 6 e 294.¹³³

Talvez um leitor que abra o livro em uma página aleatória tenha dificuldades para identificar o animal que representa os judeus, a simplicidade adotada por Spiegelman pode tornar a representação pouco, ou não, reconhecível. No entanto, um leitor envolvido na leitura e ambientado com a linguagem da HQ teria, ao contrário, dificuldade em dissociar o significante do significado, podendo até cristalizar aquela representação como referência de um rato. Na eliminação dos detalhes, encontram-se as lacunas que serão preenchidas pelo leitor, que irá inferir os elementos minimizados ou apagados (ver Fig. 66). O reconhecimento é tão forte que se permite enxergar um rosto em formas, que, em princípio, não poderiam ser identificados como tal. McCloud aborda sobre a capacidade humana em nos enxergarmos em praticamente qualquer estrutura (2005 p. 32 e 33), esse processo faz com que visualizemos um rosto humano em praticamente qualquer estrutura, como em um conjunto de círculo, pontos e linha:

¹³³ Ele parou de serrar./ Amigos? Seus amigos?.../ E aqui tem um retrato! Meus Deus... Vladek está mesmo vivo!



Fig. 70: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 31, 2005.

Percebendo o rosto como um processo de minimização que definiria um rato, tornando-o reconhecível como tal ainda que representado por poucos traços. Ao retirar esses excessos, mantém-se apenas o essencial, uma estrutura que se sustenta de modo complexo e que possui uma grande possibilidade significativa que só será liberada pela interferência do leitor, tornando o cartum uma forma muito mais significativa do que de fato aparenta (MCCLLOUD, 2005, p. 45). A simplificação da imagem para a construção daquilo que McCloud chama de “cartum” (2005, p. 29), reforça os aspectos relevantes daquela forma, permitindo que esse seja a representação de qualquer ser que compartilhe as mesmas características essenciais, uma vez que são reconhecíveis em praticamente todas as pessoas. Esse processo peculiar ao cartum acaba por estimular o reconhecimento de si na figura em questão, em detrimento da percepção de que se trata, na verdade, de outro:



Fig. 71: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 36, 2005.

McCloud faz uma análise desse tipo de escolha na construção de uma história em quadrinhos. Além dos já mencionados estilos gráficos que podem ser utilizados em uma HQ e sua importância para a ambientação da narrativa, McCloud aponta para o que se representa ao adotar um estilo calcado no realismo em comparação ao cartum. Segundo ele, (2005, p. 41), “Ao trocar a aparência do mundo físico pela idéia da forma, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos. Através de um realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo e através do cartum o mundo interno”.

Esse aspecto introspectivo do cartum faz-se bastante importante em *Maus*, uma vez que uma narrativa sobre os campos de extermínio visa de alguma forma, a levar o leitor para aquele cenário, experimentar os horrores ali ocorridos. O uso do cartum deixa espaço para o leitor se colocar na história, projetar suas próprias experiências naquela imagem, completar o significado daquilo. Dessa forma, *Maus* não substitui os acontecimentos, não constrói um retrato os *lager*, mas os representa. Cria-se um espaço de projeção e interpretação, uma leitura cujo sentido é apreendido cada vez que uma nova leitura é feita.

A simplificação alcançada nos ratos de *Maus* faz com que os judeus representados não possuam uma identidade visual que permita a diferenciação entre eles. Spiegelman consegue diminuir os traços individuais das personagens, removem-se detalhes como cabelo, rosto, tamanho. Desse modo, há uma dificuldade em separar as personagens estende-se para o caso dos homens e mulheres, jovens e idosos, sendo nesses casos diferenciáveis apenas por roupas, acessórios e pelo contexto da história. Atribui-se aos ratos essa ideia de uma única massa de

indivíduos, que, na verdade, não são vistos de modo individual, mas apenas como membros de um grande grupo cujos indivíduos se confundem entre si.



Fig 72: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 21.¹³⁴

Nesse sentido, a simplicidade com que se constroem os ratos, possibilita ao leitor se reconhecer naqueles rostos, de se colocar-se naquela posição. E ao fazê-lo, desconstrói-se a ideia de que são animais, irrealis, que vivenciam aquelas situações, quando, na verdade, a história baseia-se em um relato histórico, com pessoas, seres humanos como o próprio leitor. Esse processo de reconhecimento talvez seja um dos aspectos mais interessantes de *Maus*: o de levar o leitor a conhecer novamente que tudo se trata de um acontecimento real.

Spiegelman usa essas máscaras nas personagens, transmitindo uma narrativa que permite o estranhamento, nessas representações indiretas das pessoas que vivenciaram a *Shoah*, o quadrinhista foge de qualquer representação fotográfica, que, pelo seu excesso de realismo, acabam por destruir o significado dos fatos, insensibilizando o leitor daquilo que é mostrado (HATFIELD, 2005, p. 145), ao contrário, ele propõe uma distância do real que permite um reencontro com aquela realidade.

Em entrevista realizada no mesmo ano de lançamento do segundo volume de *Maus* (UPON REFLECTION, 1991), Spiegelman fala como o minimalismo com que se construiu o rosto do rato apresenta-se tal qual uma página branca, um espaço aberto. Em uma comparação com a personagem *Little Orphan Annie*, Spiegelman explica que, de mesmo

¹³⁴ Depois farmacêutico amigo me disse que as remédio era porque Anja ser magra e nervosa./ Quer mais um bolinho de peixe, Vladék?/ Para encurtar o história: nós ficar noivos no fim de 1936 e mudei de Czestochowa para Sosnowiec.

modo que os grandes olhos brancos dessa personagem evocam uma folha em branco em que algo é projetado, a grande região branca no centro do rosto dos ratos seria um espaço com a mesma finalidade. As máscaras de rato proporcionam essa mesma possibilidade, rompe-se com a distância estabelecida na construção antropomórfica, atribui-se expressividade às personagens da história. Essa expressividade é possível pela participação do leitor:

As cabeças dos animais são relativamente neutras, relativamente brancas, e elas demandam ao leitor que projete Anja, Vladek, eu ou qualquer outra coisa ali. Desse modo, você é atraído mais a fundo no que aconteceu. De algum modo, os animais oferecem um tipo de desfamiliarização com a experiência. (...) Em *Maus*, eu achei que, utilizando as cabeças de animais, haveria uma distância da expectativa do leitor, que o permitiria sentir algo que talvez seja difícil de experimentar, de se permitir experimentar, e isso o convida a pensar no benigno mundo das revistas em quadrinhos de animais divertidos de sua infância (UPON REFLECTION, 1991 - tradução minha¹³⁵).

Nessa inserção do leitor de se ver naquele rato, de romper com a distância ou desconforto da representação que os animais podem causar por estarem inseridos em uma história real, reside a possibilidade de reflexão sobre os acontecimentos da *Shoah*. Atribui-se desse modo, identidade humana àqueles seres “fictícios” e, mais uma vez, provoca-se o choque de redescobrir que tudo aquilo não trata de uma realidade distante ou fantástica, mas de um acontecimento histórico ocorrido há setenta anos.

¹³⁵ Do original: “And the animal heads are relatively neutral, relatively blank, and they ask for you to project Anja, Vladek, me, and whatever, into that work and thereby draw you deeper into the actuality of what happened, that somehow the animals offer a defamiliarization of the experience. (...) In *Maus*, I felt by using these animal heads, there is a distancing from your expectations that allows you to feel something that might be difficult to experience, to allow yourself to experience, and it invites you in through the benign surface of the funny animal comic books of your childhood.”

CAPÍTULO 4 - RUÍNA, FRAGMENTO E HISTÓRIA: A ALEGORIA DOS RATOS.

Se é preciso determinar os traços de caráter de um alemão com um animal, são a astúcia e o instinto de uma águia. Mas, se é preciso determinar o traço de característica comum de um judeu com um animal, é aquele de um rato.

Coronel Hans Landa, The Jew Hunter

A arte é um organismo vivo, que se enriquece, desenvolve e transforma a partir da interferência de diferentes atores. Com as distorções, limitações e possibilidades que cada suporte possui, esse reflete de algum modo a realidade de seu momento histórico: inquietações, reflexões, o homem daquele momento enfim. De mesmo modo, “Os quadrinhos expressam, sob determinada forma, uma ficção. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos são uma expressão figurativa da realidade, sendo, portanto, arte” (VIANA, p. 21, 2013).

O genocídio sistemático dos judeus, proporcionado pela Alemanha nazista de Hitler, apresenta-se como grande motivador no que se refere à produção artística dos anos que seguiram 1945 até os dias atuais. Passado algum tempo, surge à necessidade de contar sobre os acontecimentos, esses estão diretamente associados à memória e toda a imprecisão a ela associada, além disso, não se trata apenas da memória com suas lacunas advindas do tempo, mas a de um indivíduo que sobreviveu a uma das principais catástrofes no do século XX.

4.1 – A limitação da metáfora

Art Spiegelman utiliza, em vários depoimentos, o termo “metáfora” para indicar a forma de representação utilizada em seu livro. Na passagem metalinguística em que Spiegelman consulta-se com seu psicanalista judeu tcheco Paul Pavel, o narrador-autor-personagem questiona se incluir seu encontro com Pavel na obra, obviamente já presente, seria problemático para sua metáfora.



Fig. 77: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 203.¹³⁶

Para definir sua forma de interpretação, Spiegelman utiliza o termo “metáfora”. A relação que se faz relevante, e que será aqui destacada, é a existente entre o rato e o gato, sendo o segundo utilizado para melhor entendermos o primeiro, esse sim o foco principal do presente trabalho. Nessa perspectiva metafórica, existe uma comparação entre dois elementos: o ser humano judeu e o animal rato. Não é possível afirmar a qual traço específico do rato se faz referência nesse processo, uma vez que a própria constituição metafórica suprime o elemento que possibilita a comparação. A utilização da metáfora assume que há algo pejorativo no judeu, algo no rato que se refere ao judeu. Esse traço encontrado permite a construção comparativa, metafórica: assume-se que há algo do rato no judeu, ainda que não se possa apontar com precisão qual traço específico seria esse. Desse modo, percebe-se na construção metafórica a transformação do objeto judeu, ele deixa de ser algo para se tornar outro que possui característica(s) compartilhada(s) com o animal rato. Retoma-se que essa possibilidade comparativa parte de Hitler, como o autor aponta em diversas entrevistas e na própria epígrafe da obra.

Percebe-se uma representação mais focada no resultado, que parte de alguns valores em relação ao judeu, e menos preocupada com o processo que levou à possibilidade da referida comparação. Há assim, a insuficiência de um dos elementos na constituição de sentido, o termo “judeu” só possui seu sentido completo a partir de outro: o rato.

Ao observar os dois principais animais do livro, o rato e o gato, a relação que rapidamente fica estabelecida é a de predador e presa. No entanto, deve-se ficar atento para não se constituir uma leitura excessivamente literal, que leva a uma justificativa biológica

¹³⁶ Vive cercado de cães e gatos sem dono./ Oi Art. Entre./ Mencionar este fato acaba com a minha metáfora?

para a *Shoah*. Os alemães do exército de Hitler não são um grupo que, por razões biológicas ou evolutivas, ou algum tipo de instinto, externo à razão, caça outro grupo abaixo na cadeia alimentar. A relação de dominação do alemão ao povo judeu é uma arbitrária política de eliminação de outro, por esse ser considerado nocivo, permissivo, à sociedade alemã naquele período. Os animais em *Maus* buscam representar o que foi a política de extermínio amplamente difundida e executada pelo governo nazista, o termo “extermínio” era até então utilizado somente para insetos ou algum tipo de praga e passou a ser aplicado diante do que a *Shoah* representou, não o assassinato de um grupo.

A utilização do termo metáfora para classificar a representação usada em *Maus* pode limitar o entendimento da mesma, justamente por focar-se na comparação e não no processo que levou a sua construção. Existe nessa escolha uma ideia já estabelecida que, de algum modo, possibilita a comparação antes mesmo da construção metafórica em si. No romance gráfico em questão, assume-se previamente, a partir da visão de Hitler, a possibilidade de se comparar os judeus aos ratos. O que, como dito anteriormente, altera o objeto judeu.

4.2 – Alegoria: a linguagem da catástrofe

Em outra abordagem, a alegoria é capaz de abarcar algumas questões que subjaz a representação das personagens em *Maus*. De modo a entender melhor o conceito parte-se do mesmo ponto que apresenta Sérgio Paulo Rouanet na introdução de *Origem do drama barroco alemão*:

Etimologicamente, a alegoria deriva de *allos*, outro, e *agoreuein*, falar na ágora, usar uma linguagem pública. Falar alegoricamente significa, pelo uso de uma linguagem literal, acessível a todos, remeter a outro nível de significação: dizer uma coisa para significar outra. (BENJAMIN, 1984, p. 37)

Como o próprio tradutor aponta poucas linhas adiante, a definição tem como intuito “sugerir que esse sentido original seja tomado como ponto de partida para a interpretação do conceito benjaminiano de alegoria” (BENJAMIN, 1984, p. 37). O conceito de Walter Benjamin apresenta-se útil a esta análise, por levantar características desse objeto alegórico que por sua vez podem ser aplicados de modo relevante para a leitura de *Maus*. O termo símbolo, amplamente utilizado aqui, está associado à construção metafórica e será contraposto ao conceito de alegoria, em particular a benjaminiana.

Walter Benjamin atribui um aspecto místico à alegoria, a retomada de uma linguagem de sentido místico-histórico (1984, p. 193). A alegoria conserva em si um sentido que transcende o tempo, algo que se perdeu com as palavras, mas que pode ser encontrado nas imagens e hieróglifos. Para tal, cita Leon Battista Alberti e seu *Dez livros sobre a arte da edificação*¹³⁷ em que é estabelecido um paralelo entre as escritas alfabéticas e de sinais egípcios. Segundo Alberti, o defeito da escrita alfabética está na acentuação que se faz do autor e que essa só é reconhecida em seu tempo, caindo mais tarde no esquecimento, ao passo que o sistema dos egípcios utiliza de imagens como um olho para Deus, um abutre para a natureza, um círculo para o tempo, um boi para a paz (BENJAMIN, 1984, p. 191). Mais adiante Benjamin retoma Marcilius Ficinus e sua análise sobre a representação dos hieróglifos egípcios:

Marcilius Ficinus observa que através dos hieróglifos os sacerdotes egípcios “tinham querido criar algo que correspondesse ao pensamento divino, já que a divindade detinha o saber de todas as coisas, não como uma idéia cambiante, mas como a forma simples e imutável das próprias coisas. Portanto, os hieróglifos como uma reprodução das idéias divinas! (BENJAMIN, 1984, p. 191 e 192).

Nesse sentido, é possível perceber a importância do aspecto visual em *Maus*, não apenas por tratar-se de quadrinhos, mas pelo discurso transmitido pelas imagens, semelhante à linguagem chinesa e japonesa no uso dos ideogramas. A representação que Spiegelman faz das personagens não se apresenta no campo verbal, mas no aspecto visual. A forma de representação de cada grupo identitário não afeta como esse grupo ou indivíduo em questão será identificado no romance, de modo que não se usa o nome do animal referente à personagem na forma de vocativo.

O que se observa é um não reconhecimento, ou percepção, da própria forma física. As personagens em *Maus* não indicam perceber que seus rostos, ou cabeças, são de algum animal, e não de um ser humano. Dessa forma, a representação manifesta-se no campo visual e por isso atribui sentido ao texto verbal. O fato da alegoria não estar presente verbalmente, estabelece uma dependência, relação, entre texto e imagem, permite outra leitura das palavras que não apenas um relato, mas uma reflexão sobre os acontecimentos.

Uma importante diferença entre a *three pages Maus* e a versão premiada é essa referência às personagens presentes na história. Ao observar a versão final, não a nada no texto escrito, a não ser, claro, algumas passagens metalinguísticas, que faça referência ao fato

¹³⁷ Do original: *Libri de re aedificatoria decem*

das personagens possuírem as cabeças de determinados animais. Todos são referidos como seres humanos, por seus nomes ou nacionalidades. No entanto, na primeira versão temos tudo colocado de forma mais alusiva, os indivíduos representados por gatos são assim nomeados dentro do próprio texto. Nos exemplos abaixo, a identificação do grupo identitário se faz pelo animal em questão, não por sua origem geográfica ou grupo religioso.



Fig. 78: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página.



Fig. 79: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página.

Um dos pontos principais da análise de W. Benjamin está na relação do tempo, historicidade, e a construção de significado da representação. O elemento temporal está fortemente relacionado com o símbolo, e a duração de seu significado. Em uma análise do trabalho de Benjamin, Jean Marie Gagnebin (2007, p. 34) diz que “O símbolo é, ao mesmo tempo, instantâneo e eterno nesta instantaneidade”. Desse modo a construção simbólica tem seu sentido cristalizado e seu desenvolvimento impossibilitado, estando, assim, aquém do tempo e da história. De modo a esclarecer os traços da alegoria, Walter Benjamin estende-se em diferenciar os conceitos de símbolo e alegoria. A relação do tempo com a construção, seja alegórica ou simbólica, apresenta-se como um traço importante, e em seu texto, o autor cita uma análise de Görres sobre o tema:

“Não levo muito a sério a distinção entre o símbolo como ser, e a alegoria como significação... Podemos satisfazer-nos perfeitamente com a explicação que aceita o primeiro como signo das idéias - autárquico, compacto, sempre igual a si mesmo - e segunda como uma *cópia* dessas idéias - em constante progressão, acompanhando o fluxo do tempo, dramaticamente móvel, torrencial. Símbolo e alegoria entre si como

o grande, forte e silencioso mundo natural das montanhas e das plantas está para a história humana, viva e em contínuo desenvolvimento” (BENJAMIN, 1984, p. 187).

Em outra comparação entre o símbolo e alegoria, Jeanne Marie Gagnebin (2007 p. 38) aborda sobre a eternidade e a historicidade das duas construções: “Enquanto o símbolo aponta para a eternidade da beleza, a alegoria ressalta a impossibilidade de um sentido eterno e a necessidade de perseverar na temporalidade e na historicidade para construir significações transitórias”. Esse símbolo, ou metáfora, tem o seu sentido atribuído em um dado momento, significando eternamente aquilo, interrompe o tempo. Uma vez que seu sentido é imutável, há uma limitação na leitura da construção metafórica, impossibilitando novas leituras com o passar do tempo. De modo a propor alguns contornos mais definidos da alegoria, Benjamin propõe, em uma fala de Creuzer:

A “diferença entre representação simbólica e a alegórica” é assim explicitada: “esta última significa apenas um conceito geral ou uma idéia, que dela permanece distinta; a primeira é a idéia em sua forma sensível, corpórea. [...]” “A distinção entre os dois modos deve ser procurada no caráter momentâneo, que não existe na alegoria... ali (no símbolo) existe uma totalidade momentânea; aqui, existe uma progressão, numa sequência de momentos (BENJAMIN, 1984, p. 186 e 187).

O que Creuzer sugere como um problema na construção alegórica, para Benjamin é um traço vital da mesma. A relação dessa com a historicidade remonta a tempos antigos em que a linguagem alegórica guardava em si um conhecimento de proporções místicas, perdidos com o tempo. A alegoria continua vinculada a um desenvolvimento ao longo do tempo, tanto no que diz respeito a sua construção como também de sua significação.

As alegorias envelhecem, porque sua tendência é provocar a estupefação. Se o objeto se torna alegórico sob o olhar da melancolia, ela priva de sua vida, a coisa jaz como se estivesse morta, mas segura por toda a eternidade, entregue incondicionalmente ao alegorista, exposto a seu bel-prazer (BENJAMIN, 1984, p. 205).

A representação utilizada em *Maus*, quando analisada pela alegoria benjaminiana, torna-se mais ampla em suas possibilidades de leitura. Não se trata de um elemento estático, cristalizado na eternidade, uma metáfora que de algum modo justifica-se somente na ocasião de seu estabelecimento. A alegoria do rato em *Maus* ocorre em um dado momento, mas não é escravo desse, seu significado estende-se pelo tempo, desenvolve-se, (re)significa-se, e essa

pluralidade semântica aumenta o valor da obra: o rompimento de seu contexto para ser relevante ao longo do tempo.

4.2.1 – A alegoria dos ratos

A representação alegórica adotada em *Maus* é creditada pelo autor a Hitler, servindo então de base para as principais representações presentes na obra. Sendo assim, a visão que se coloca em *Maus* trata-se de um universo construído na perspectiva do *führer*, em que o povo judeu é visto como um tipo de praga que deve ser eliminada. Spiegelman pretende representar o absurdo de se viver em um mundo no qual os traços físicos definem a vida ou morte de um indivíduo.

Nota-se, com isso, uma preocupação artística, já presente nos quadrinhos europeus, agora manifestados com mais evidência no romance gráfico, essa mesma preocupação também é encontrada nos formatos independente. Esse tipo de preocupação auxiliou no desenvolvimento dos quadrinhos para que o meio não se restringisse ao entretenimento. A reflexão que *Maus* propõe, a intenção artística de recriar uma realidade preconceituosa de modo a possibilitar o choque com algo já desgastado foi um dos motivos de seu sucesso não apenas como HQ, mas como romance.

Os motivos que levaram Spiegelman a associar cada animal da obra a um grupo identitário não está ligado a uma mesma lógica estritamente comportamental. Se é possível estabelecer uma relação de predador e presa para entre os animais ratos, gatos e cães - respectivamente representando em *Maus* os judeus, alemães e norte americanos - o mesmo não é viável ao se pensar nos franceses ou poloneses, por exemplo - representados por sapos e porcos, respectivamente. Ainda que a relação de predador e presa esteja presente na obra, essa não deve ser encarada como a única possibilidade de leitura. O rato pode estar associado a um animal sujo e visto com desgosto, representando a visão preconceituosa a respeito dos judeus. Há também um forte senso de sobrevivência e adaptabilidade do animal que por sua vez é atribuído aos judeus e seus constantes processos migratórios.

O que se tem com clareza, é que cada animal representa um povo, sendo os judeus o único¹³⁸ caso não associado a um espaço geográfico específico, mas a um grupo de tradição milenar. A comunidade judaica engloba diferentes nacionalidades e de mesmo modo, os ratos de *Maus* também o fazem, como é o caso de Vladek que, apesar de polonês, é representado

¹³⁸ Salvo os ciganos que são representados como traça. No entanto, sua participação limita-se a uma página.

por um rato no mesmo universo ficcional em que os poloneses são apresentados com cabeça de porcos.

No desenvolvimento do romance gráfico, Spiegelman teve que lidar com variados grupos identitários e para tal, foi necessário acrescentar outros animais ao universo de *Maus*¹³⁹, já que na narrativa surgiram personagens de diversas regiões como Polônia, Suécia, Estados Unidos, Grã Bretanha etc. A presença desses animais na história, não deve ser encarada como um simples distanciamento dos fatos ali narrados. Não se trata de uma fábula protagonizada por animais falantes, os judeus são judeus que nesse caso são representados por ratos. *Maus* é sobre pessoas que, por uma opção estética e narrativa, são representadas por esses animais antropomorfizados, como apontou Adam Gopnik a respeito da obra (HATFIELD, 2005, p. 140).

O que se encontra no romance é a preocupação de, ao se distanciar de uma representação fotográfica ou jornalística, propor uma reflexão dos acontecimentos a partir da representação que se faz dela. Utilizando-se dos animais falantes, comumente encontradas em histórias e contos infantis, Spiegelman rompe com a expectativa do leitor. Mesmo em uma publicação de vanguarda como *Raw*, os leitores de 1973 ou de *Funny Animals*, provavelmente foram surpreendidos com esse tipo de personagem, normalmente envolvidos em narrativas infantis ou engraçadas. Possivelmente, não se esperava que esses animais antropomorfizados estivessem ambientados em um importante, e terrível, acontecimento histórico que envolve dominação por parte de um grupo e a eliminação de outro.

¹³⁹ Olhar o anexo 12 para todas as representações da obra.



Fig. 80: Art Spiegelman, *Breakdowns*, retrato do artista quando jovem 2009, sem página.

A versão final de *Maus* intensifica esse choque dos relatos protagonizados por animais antropomorfizados. Abaixo, uma passagem em que o personagem Vladek, acometido pelo Tifo, precisa ir ao banheiro e para tal deve passar por cima de corpos que bloqueiam o corredor de acesso:



Fig 81: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 255.¹⁴⁰

¹⁴⁰ Mas depois fiquei doente até pra comer.../ Tifo!/ Tinha febre muito quente e não podia dormir. Tifo!/ Toda noite gente morria disso./ De noite tinha que ir na banheiro embaixo. Estava sempre cheio, corredor inteiro, com mortos empilhados lá. Não dava pra passar.../ Você tinha que ir nos seus cabeças, e isso era terrível, porque era escorregadio, a pele, você achava que ia cair. E isso toda noite./ Então agora eu ter tifo, e tinha de ir na banheiro embaixo, e dizia: "Agora é minha vez, Agora vou deitar com eles e alguém vai pisar em mim".

A escolha do quadrinhista é uma representação, e não deve ser lida de forma literal ou como outro algo que não a própria representação, de mesmo modo, o entendimento da obra está subordinado a uma leitura além do literal, uma leitura alegórica das representações ali colocadas:

O sentido literal não é o sentido verdadeiro. Deve-se aprender uma outra leitura que busque sob as palavras do discurso seu verdadeiro pensamento, uma prática que os estóicos chamam de *hyponoia* (subpensamento) e à qual Filo de Alexandria dará seu nome definitivo de alegoria (de *allo*, outro e *agorein*, dizer) (GAGNEBIN, 2007, p. 32).

Existe todo um contexto diaspórico relacionado aos judeus que define esse povo, as experiências marcam profundamente esses indivíduos que se espalharam pelo mundo por diferentes motivos, sendo os eventos da Segunda Grande Guerra um deles, e o que mais diretamente se relaciona com *Maus*. Esses eventos destruíram esse indivíduo, a figura do judeu é perdida em meio às mortes e perseguições.

No entanto, algo permanece algo sobrevive, e é desse algo que a identidade do povo judeu será (re) construída. Ele passa a ser compreendido a partir desses acontecimentos, dessa morte. Como coloca Benjamin: “A significação e morte amadurecem juntas no curso do desenvolvimento histórico” (1984, p. 188). Para representar esse novo rosto que passa a identificar os judeus de *Maus*, Spiegelman constrói a cabeça do rato, centro de sua alegoria, de modo simples e minimalista. As cabeças dos animais contrastam com todo o detalhismo dos cenários, e em alguns momentos até com os corpos das personagens, destacando-as durante a narrativa, chamando o leitor a contemplar aquele rosto que permeia quase todos os quadros do romance gráfico.

A cabeça do rato, como já mencionado, é realizada de modo simples, construída a partir de um formato cônico, dois pequenos círculos negros - algumas vezes brancos - para os olhos, duas protuberâncias no topo para as orelhas e poucas linhas para expressão facial. De modo semelhante, Benjamin aponta para uma simplicidade na construção alegórica e como isso pluraliza seu significado:

A simplicidade consiste em esboçar uma imagem capaz de exprimir com tão poucos traços quanto possível o objeto a ser significado, e é este o atributo da alegoria nos melhores períodos da Antiguidade (...) A melhor e mais perfeita alegoria de um conceito, ou de vários, é expressa em uma única figura, ou deveria sê-lo (BENJAMIN, 1984, p. 208)

A simplicidade de que fala Benjamin é encontrada na forma como Spiegelman desenha as personagens em *Maus*, essa simplicidade em muito se assemelha ao, já citado, conceito de *cartum* de que fala McCloud. Não se percebe nenhuma alteração na estrutura do rosto dos ratos, não havendo diferenciação entre homens e mulheres judeus. Desse modo, a cabeça de um personagem poderia ser facilmente trocada por outra. A simplicidade fica ainda mais evidente em planos mais abertos e conseqüentemente distantes do rosto, suprimindo praticamente qualquer detalhe do rosto.

Um dos aspectos do campo de extermínio é justamente a perda da individualidade, a massificação dos indivíduos. Levi comenta como todos parecem um mesmo algo, massificado: “(...) somos nós, cinzentos e idênticos, pequenos como formigas e altos até as estrelas, comprimidos um contra o outro, inumeráveis, por toda a planície até o horizonte; fundidos, às vezes, numa única substância angustiante na qual nos sentimos sufocados” (LEVI, 1988, p. 88 e 89). Há um processo de perda de identidade imposto pelo *lager*, o fato de todos usarem o mesmo uniforme puído, terem as cabeças raspadas, transformava-os em seres sem identidade. Spiegelman comenta como esse processo foi realizado na representação de *Maus*, mesmo o rosto das personagens não sendo o de um homem:

Ainda que os personagens não tenham suas cabeças raspadas, o efeito de possuir quase que cabeças de ratos idênticas é análogo ao processo de desumanização dos prisioneiros ao terem suas cabeças raspadas e deixando-os anônimos, e difíceis de serem reconhecidos como indivíduos (SPIEGELMAN, 2011 (a) p.145 - tradução minha¹⁴¹).

A própria história faz referência à impossibilidade de identificar as personagens devido à semelhança entre eles. Em um dado momento que Anja é perseguida por uma *Kapo* polonesa, essa tenta identificá-la no meio das demais prisioneiras do campo feminino de Birkenau, no entanto, não consegue já que “com os uniformes todo mundo fica igual”.

¹⁴¹ Do original: “Although the characters don’t have their heads shaved, the effect of the almost identical mouse head is analogous to dehumanizing prisoners by shaving their heads and rendering them anonymous, harder to recognize as individuals”.



Fig 82: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 226.¹⁴²

Abaixo, outro exemplo de várias cabeças de rato em um plano mais amplo e que não se diferenciam uma das outras:



Fig 83: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 60.¹⁴³

4.2.2 – A significação pelas cicatrizes

Trazendo em si a história, processo de formação de sua produção, a alegoria benjaminiana está profundamente relacionada à morte, e em como essa morte traz, reforça e estabelece o significado do objeto. Retomando mais uma vez a análise de Sérgio Paulo Rouanet acerca do pensamento de Walter Benjamin, a morte é a verdade última da existência humana, e nessa morte a alegoria se organiza. Mais adiante ele explica o papel da morte dentro do processo de construção e estabelecimento da construção alegórica não apenas como

¹⁴² É melhor aparecer do que ser pega por mim! / Ela andou pra cá e pra lá, olhando os rostos, mas com uniformes todo mundo fica igual.

¹⁴³ Eu ficar sempre no fundo. / (psst... Vladek.) / Não queria que eles me ver muito.

parte do conteúdo da alegoria, mas essa morte constitui sua própria estrutura, a significação alegórica está na privação da vida. A significação da alegoria surge do luto, da tristeza, causados pela morte do objeto original, “O martírio, que desmembra o corpo, prepara os fragmentos para a significação alegórica”, completa mais adiante (BENJAMIN, 1984, p. 38 e 40).

Em *Maus*, a representação do rato está associada não apenas à visão preconceituosa e propagandista de Hitler a respeito do povo judeu, ela pode ser lida como uma ressignificação do povo judeu proposta por Spiegelman. O que lhe permite usar o rato para representar o povo judeu são os relatos do pai, levando o leitor a conhecer o homem de temperamento difícil, de manias e neuroses que conversa com Artie em Rego Park.

As experiências narradas por Vladek, que por sua vez, são recontadas pelo nanquim de Art Spiegelman, são aquelas que despedaçaram o sobrevivente, que proporcionaram sua morte, que o permitiu passar para o estado de objeto alegórico. Há uma intenção de ressignificar o que é o povo judeu após os acontecimentos dos campos. Com isso, percebe-se a destruição do objeto judeu e um entendimento desse povo, não pelo o que ele era, mas a partir das ruínas advindas da morte. Como uma leitura de cicatrizes, que revela traços, resquícios, do acontecido, mas nunca o fato em sua plenitude. Isso essencialmente caracteriza a linguagem alegórica na obra.

Desse modo, a alegoria surge como uma possibilidade de representar o mundo pós Segunda Guerra, que se re-constrói a partir das ruínas de um passado destruído, cujo presente tenta, debilmente, retomar. As ruínas são as alegorias, ou “As alegorias são no reino dos pensamentos o que são as ruínas no reino das coisas” (BENJAMIN, 1984, p. 200). Por essa citação, podemos perceber como essas ruínas possuem em si a história do objeto original. Citando Borinski, Benjamin visa mostrar a importância daquilo que sobrevive, das ruínas:

“A fachada partida, as colunas despedaçadas, têm a função de proclamar o milagre de que o edifício em si tenha sobrevivido às forças elementares da destruição, do raio e do terremoto. Em sua artificialidade, essas ruínas aparecem como o último legado de uma antiguidade que no solo moderno só pode ser vista, de fato, como um pitoresco monte de escombros” Uma nota acrescenta: “Pode-se estudar a evolução dessa tendência na prática engenhosa dos artistas renascentistas de localizar nas ruínas de um templo antigo as cenas do nascimento e da adoração de Cristo, e não numa manjedoura, como na Idade Média (BENJAMIN, 1984, p. 200).

A partir do luto, constrói-se um novo rosto, dotado de um novo significado. Não se tem obviamente o homem, uma vez que esse jaz morto, mas resquícios desse original, marcas

que contornam esse rato. Na leitura dessas marcas, tem-se um registro da história que levou aquele ser para o estado alegórico em que se encontra. Muito mais que uma comparação metonímica de uma base significativa, a alegoria atribui contorno à história que levou à sua construção, podendo-se assim ler tanto o resultado da morte como o processo da mesma.

A alegoria do rato é justamente a representação de um grupo, não por uma simples comparação, mas uma relação histórica. O rosto de rato que as personagens “usam” são as ruínas que levam o leitor a perceber todo um processo que é contado nas narrativas de Vladek. Essa narrativa está marcada nesse rosto, ou máscara.

Não há na construção alegórica algo pré-estabelecido, mas a atribuição de sentido dada por aquele que assim faz: “O alegorista a busca, assim, ‘em outro lugar’ sem com isso evitar de modo algum a arbitrariedade, como manifestação extrema do poder do conhecimento” (BENJAMIN, 1984, p. 206). A arbitrariedade existente na construção alegórica permite ao alegorista atribuir ao objeto, o significado que lhe convir. Há nisso uma inversão do processo metafórico que transforma o judeu em algo próximo ao rato, a alegoria, ao contrário, transforma o rato em si, tornando-o agora a forma de representação para esse povo. Ao colocar a máscara de rato nesse indivíduo destruído, estabelece as ruínas do judeu, o alegorista atribui um novo sentido ao rato, não havendo uma atribuição direta ao judeu enquanto povo, mas ao sobrevivente que perdeu sua humanidade durante o período no *lager*.

A escolha na forma de representação usada em *Maus* não foi algo aleatório colocado apenas por Spiegelman, mas uma escolha que possui sentido pela própria história contada inicialmente por Vladek, história essa que legitima a representação dos judeus como rato. O romance gráfico é a forma de representar a morte e a significação de um povo, o rato não é colocado como os judeus por uma semelhança pré-existente, mas por um processo que resultou na relação entre o animal e o povo judeu:

Se a interpretação alegórica é uma forma privilegiada de saber humano, é porque ela expõe à luz do dia esta ligação entre significação e historicidade, temporalidade e morte, uma ligação que, somente ela, fundamenta o único saber verdadeiramente positivo do homem (GAGNEBIN, 2007, p. 33).

Muito além da busca por um significado, a alegoria permite a reflexão do processo de formação do atual estado alegórico em que o algo se encontra. Refere-se assim, tanto ao processo como ao significado. Uma vez que não é possível definir sua origem, o que se busca

na alegoria é a leitura das marcas desse novo. Buscar a reconstrução pelas ruínas, ler na alegoria a história que levou sua construção, ler na máscara do rato, o povo judeu:

Ao passo que no símbolo, com a transfiguração do declínio, o rosto metamorfoseado da natureza se revela fugazmente à luz da salvação, a alegoria mostra ao observador a *facies hippocratica* da história como protopaissagem petrificada. A história em tudo que nela desde o início é prematuro, sofrido e malogrado, se exprime num rosto - não numa caveira. E porque não existe, nela nenhuma harmonia clássica da forma, em suma, nada de humano, essa figura, de todas a mais sujeita à natureza, exprime, não somente a existência humana em geral, mas, de modo altamente expressivo, e sob a forma de um enigma, a história biográfica de um indivíduo. Nisso consiste o cerne da visão alegórica: a exposição barroca, mundana, da história como história mundial do sofrimento, significativa apenas nos episódios do declínio. Quanto maior a significação, tanto maior a sujeição à morte, porque é a morte que grava mais profundamente a tortuosa linha de demarcação entre a *physis* e a significação (BENJAMIN, 1984, p. 188).

O rato pode ser lido como a representação de um povo, mas principalmente, representa a história de um indivíduo, das experiências particulares de Vladek. Nesse sentido, o aspecto biográfico de *Maus*, não reside somente em seu tema, a história de vida de Vladek, mas na própria linguagem alegórica utilizada que, ao mesmo tempo, pode representar a história mais ampla da existência humana, como coloca Benjamin, mas engloba também a biografia de um indivíduo.

Benjamin destaca o valor particular da alegoria, em relação à algo maior, mais amplo. Não se trata apenas da representação de um grupo, “da existência humana, mas de modo altamente expressivo, e sob a forma de um enigma, a história biográfica de um indivíduo”. Àquilo que Goethe considera um ponto negativo da alegoria, Benjamin reforça sua importância:

“Existe uma grande diferença, para o poeta, entre procurar o particular a partir do universal, e ver no particular o universal. Ao primeiro tipo pertence a alegoria, em que o particular só vale como exemplo do universal. O segundo tipo corresponde à verdadeira natureza da poesia: ela exprime um particular, sem pensar no universal, nem a ele aludir. (...)” Assim Goethe opinou sobre a alegoria, em resposta a carta de Schiller, evidentemente sem atribuir grande importância ao objeto alegórico (BENJAMIN, 1984, p. 183).

Jean Marie Gagnebin afirma que a historicidade presente na alegoria, foi o que levou a alegoria a ser tão criticada no passado (2007, p. 31), no entanto, foi justamente a historicidade o aspecto valorizado por Benjamin no objeto alegórico. A historicidade e fragilidade das palavras e imagens são os alicerces da criação alegórica. É nessa fragilidade, morte, que

reside a significação, a construção do sentido não está na vida, mas na morte, esse é o cerne da construção alegórica. Benjamin aborda sobre a importância da morte, das últimas palavras, visando assim estabelecer um relevante traço do romance. Essas têm seu sentido petrificado pela inevitabilidade e iminência da morte.

(...) a frase, que não tem sentido com relação à vida real, torna-se incontestável com relação à vida lembrada. Impossível descrever melhor a essência dos personagens do romance. A frase diz que o “sentido” da sua vida somente se revela a partir da sua morte (BENJAMIN, 1994, p. 213 e 214)

A representação alegórica relaciona-se com a história, tempo, por isso não possui um único significado, ao contrário, está em constantemente desenvolvimento, assim como a própria história. O interesse do alegorista não é buscar um sentido original, mas estabelecer um processo de contínua construção desse sentido: “Enquanto o símbolo se fecha, aponta para a eternidade da beleza, a alegoria ressalta a impossibilidade de um sentido eterno e a necessidade de perseverar na temporalidade e historicidade, buscando significações transitórias” (GAGNEBIN, 2007, p. 38).

Desse modo, a alegoria busca sempre significar, ainda que esse tenha que se atualizar, ressignificar-se a todo o momento, de dizer algo outro. Assim como o tempo que leva à reflexão dos acontecimentos, a morte também atribui sentido. A construção alegórica se faz na historicidade, sua relação com a história a torna não apenas uma representação, mas uma linguagem ímpar que delinea a história e sua representação. Sua construção se dá a partir da ruína, da morte, apresenta o mundo não como um reflexo, mas como essa protopaissagem petrificada daquilo que foi.

Benjamin percebe o símbolo como a reprodução do real e a alegoria como recriação desse real, como coloca pontualmente Gagnebin (2007, p. 34): “O símbolo é, a alegoria significa; o primeiro faz fundir-se significante e significado, a segunda os separa”. Em seu distanciamento de uma reprodução, reflexo, reside seu valor. Em suas lacunas encontra-se a grande pluralidade semântica da alegoria.

A construção alegórica apresenta-se então como outra possibilidade de leitura, mais profunda e que ultrapassa o superficial, transcendendo o literal, uma busca pelo verdadeiro pensamento no texto. E como essa outra forma de leitura, a alegoria é também outra forma de linguagem que em si revela a fragilidade da própria linguagem humana. A alegoria denota a impossibilidade de outra linguagem fazê-lo:

(...) a imediaticidade do símbolo corresponde a uma feliz evidência do sentido, revelação da transcendência na nossa linguagem humana, graças à inspiração do poeta; o peso e o arbítrio da alegoria só fazem ressaltar a deficiência desta linguagem na qual o sentido verdadeiro nunca é alcançado (GAGNEBIN, 2007, p. 33 e 34).

Falar dos horrores do *lager* torna-se possível pela arte, sendo essa a possibilidade de linguagem capaz de fazê-lo, de propor uma reflexão a respeito de uma realidade tão esgotada pela TV e demais mídias massificadoras. Igualmente o é a linguagem alegórica: “Não obstante, ele [Carl Horst] diz da alegoria, que ela representa sempre uma ‘transgressão das fronteiras de outro gênero’, uma intrusão das artes plásticas na esfera da representação ‘da palavra’” (BENJAMIN, 1984, p. 199).

O valor de *Maus* está muito além do seu tema ou extensão física, em grande medida, ele reside na busca, e aparente sucesso, por uma forma de linguagem capaz de narrar os episódios do campo de *Auschwitz*. Ironicamente, uma produção tão massificada e menosprezada como os quadrinhos, foi capaz de traduzir um dos mais importantes episódios do século XX.

Spiegelman consegue evitar a impossibilidade que normalmente cerca as representações dos campos de extermínio, demonstra o grande potencial narrativo das histórias em quadrinhos, estabelecendo uma linguagem possível para narrar os acontecimentos da *Shoah*. Nesse sentido, García aponta um dos principais aspectos da relevância do romance gráfico: “(...) *Maus* não só era uma história em quadrinhos, mas funcionava *precisamente* por ser uma história em quadrinhos e porque tinha suas raízes firmemente consolidadas na tradição das HQs de massa” (GARCÍA, 2012, p. 226).

Ao colocar os judeus alegoricamente como ratos ficam estabelecidos, não apenas a comparação metafórica com o animal associado à peste e doença, mas leva o leitor a refletir sobre os motivos que levaram o povo judeu a ser reduzido àquela condição apresentada na obra. Há uma representação que aponta tanto para um passado já conturbado do povo judaico, o retrato daquele presente e o estabelecimento da forma como os judeus serão vistos, situação que foi o catalisador para a produção da *three pages Maus*, de 1972. O uso da alegoria do rato busca traduzir o significado de ser judeu no contexto da Segunda Grande Guerra.

Spiegelman é o alegorista que atribui esse sentido aos animais, ele não o faz pelas palavras, mas pelas imagens. A alegoria do rato não é apresentada no plano das palavras, não por uma combinação de átomos gráficos, mas é feito pelo plano visual, alegórico. Inegável

que a leitura de *Maus*, seja ele de qualquer nível ou tipo - visual ou verbal, está subordinada ao entendimento de que as personagens são representadas por essas figuras antropomórficas. A leitura da obra, ou das histórias em quadrinhos, está assim ontologicamente vinculada a leitura visual, ideográfica - e em *Maus*, alegórica.

O rato constitui-se assim, como um objeto dotado de uma pluralidade de significados, “a alegoria não é frívola técnica de ilustração por imagens, mas expressão, como a linguagem, e como a escrita” (BENJAMIN, 1984, p. 184). Ao atribuir o rato como representação do povo judeu em *Maus*, esse rato/judeu passa a possuir somente o significado dado pelo alegorista.

Vale dizer, o objeto é incapaz, a partir desse momento, de ter uma significação, de irradiar um sentido; ele só dispõe de uma significação, a que lhe é atribuída pelo alegorista. Ele a coloca dentro de si, e se apropria dela, não num sentido psicológico, mas ontológico. Em suas mãos, a coisa se transforma em algo de diferente, através da coisa, o alegorista fala de algo diferente, ela se converte na chave de um saber oculto, e como emblema desse saber ele a venera. Nisso reside o caráter escritural da alegoria (BENJAMIN, 1984, p. 205 e 206).

4.3 – As lacunas alegóricas

Em toda essa representação na obra, há lacunas e “falhas”, e são essas lacunas partes essenciais da alegoria de Spiegelman, uma vez que permitem mostrar o absurdo que representa o pensamento de Hitler, em que os diferentes grupos identitários seriam de diferentes espécies. Ao longo de seu texto, a construção metafórica é frequentemente desmontada pelo próprio quadrinhista. Art Spiegelman revela o quanto a sustentação dessa escolha foi um empecilho para a produção da obra: “Com o livro chegando ao fim, eu não podia ligar menos para a minha metáfora, mas eu estava preso nela” (SPIEGELMAN, 2011(a), p. 130- tradução minha¹⁴⁴).

O uso dessa linguagem lacunar permite uma maior participação do leitor que se envolve. Por meio dessa participação, ele será capaz de decifrar a narrativa e produzir para si a catarse de que tudo, ainda que representado em um plano quase fantástico, na verdade ocorreu de fato em um plano real. Para revelar essas “falhas”, Spiegelman utiliza de três recursos aqui destacados: a presença de animais em sua forma física natural, as máscaras que os personagens usam e a presença de fotografias ao longo da narrativa.

¹⁴⁴ Do original: “As the book was coming to a close, I really couldn’t have cared less about my metaphor, but I was stuck with it”

Esses momentos acabam de alguma forma, quebrando com o universo criado em *Maus*, levam um leitor mais atento a refletir a própria construção alegórica das personagens. Há quase que um estímulo a questionar como é possível que as personagens sejam pessoas com cabeças de animais.

4.3.1 – Os animais num mundo antropomorfizado

A forma que mais constantemente rompe, ou leva ao rompimento, da construção alegórica, talvez seja a presença dos animais em sua forma natural, tal qual encontramos em nosso cotidiano. Na *three pages Maus* não existem outros animais presentes no texto, há apenas os judeus ratos e os alemães gatos. Já na versão final, Spiegelman teve que lidar com diversos cenários e momentos no tempo, inevitavelmente alguns animais surgiriam no texto. Esses animais apresentam-se quase como elementos do cenário e de forma mais discreta, quase que uma provocação do autor em relação à representação das personagens. Abaixo alguns exemplos desses animais presentes na narrativa de *Maus*:



Fig 84: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 54.¹⁴⁵

¹⁴⁵Outra alemão levou quatro de nós a um estábulo./ Quero esta bagunça impecável em uma hora. Entenderam?/ Era impossível arrumar tudo em um hora!



Fig 85: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 68.¹⁴⁶



Fig 86: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 265.¹⁴⁷

No entanto, Spiegelman não parece evitá-los, na verdade os utiliza como recurso narrativo, seja para uma construção metafórica ou para questionar o absurdo do pensamento de Hitler. O fato de que as personagens estão em um mundo em que coexistem ao mesmo tempo pessoas com cabeças de animais e esses mesmos animais em sua forma biológica, leva a uma reflexão do que significa um determinado grupo ser rato se outros gatos, por exemplo. A presença desses animais também é utilizada de forma mais evidente, denotando ainda mais

¹⁴⁶ Da casa de meus pais a Sosnowiec era perto./ Fale que recebeu uma carta dizendo que volto em uma semana./ Fiquei na porta ouvindo.../ Não brinque comigo! Se Vladek estivesse mesmo voltando, teria escrito para nós também!

¹⁴⁷ Todos pra fora! Filas de cinco!/ Era o fim de nossa viagem./ Precisava ir a pé dali até a fronteira.../ E eu vi que inferno não é em toda parte. Ainda tinha vida no mundo.

o significado de cada uma das representações, como os momentos em que surgem cães, gatos e os ratos:

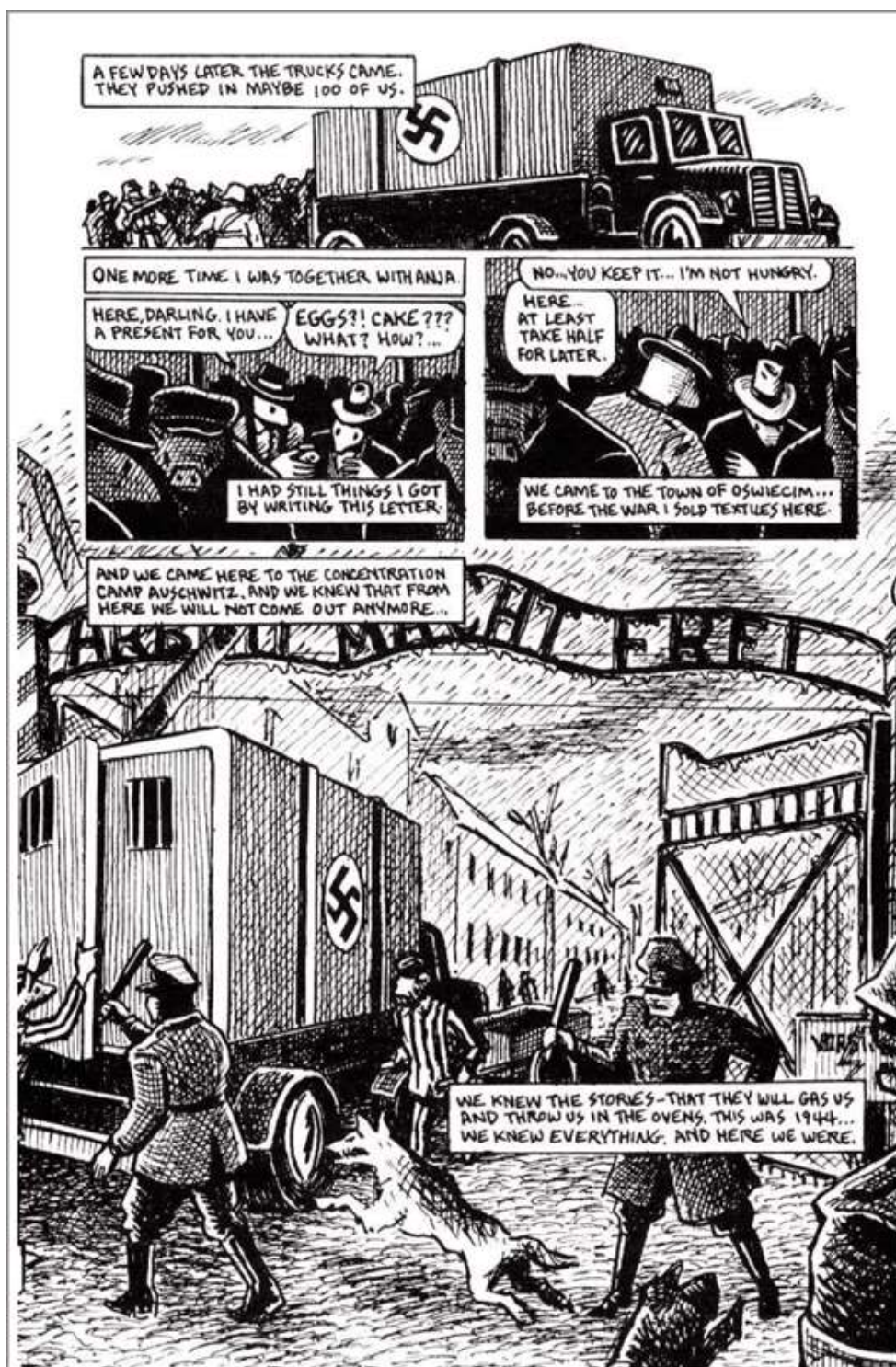


Fig. 87: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 113.¹⁴⁸

A presença dos cães como forma de caçar os judeus insere os animais de forma mais impactante do que as apresentadas anteriores que apenas compunham um cenário. Nessa passagem, os animais têm um propósito: encontrar os judeus escondidos, estabelecendo a função dos cães e sua relação com os norte-americanos em *Maus*. Outros personagens estadunidenses aparecem em outros momentos da história, no entanto, com o exército americano atacando as tropas nazistas, fica evidente seu papel acima, em relação aos alemães, na “cadeia alimentar”. Ao mesmo tempo, questiona-se a força dos estadunidenses, cães, em

¹⁴⁸ Quando vinham com cachorros farejar, eles sabiam que ter judeu aqui. Mesmo assim não achavam nada./ As cachorros corria pra cima e pra baixo que nem louco. Mas no caixa só ter carvão. Parecia cheio e não dava pra levantar. E o porão era só porão.

relação aos alemães, já que na figura acima, esses mesmos alemães possuem controle sobre os cães. No sexto e último capítulo, *A Ratoeira*¹⁴⁹, do primeiro volume, no momento em que Vladek chega aos portões de *Auschwitz*, outros cães aparecem, também controlados pelos soldados alemães:

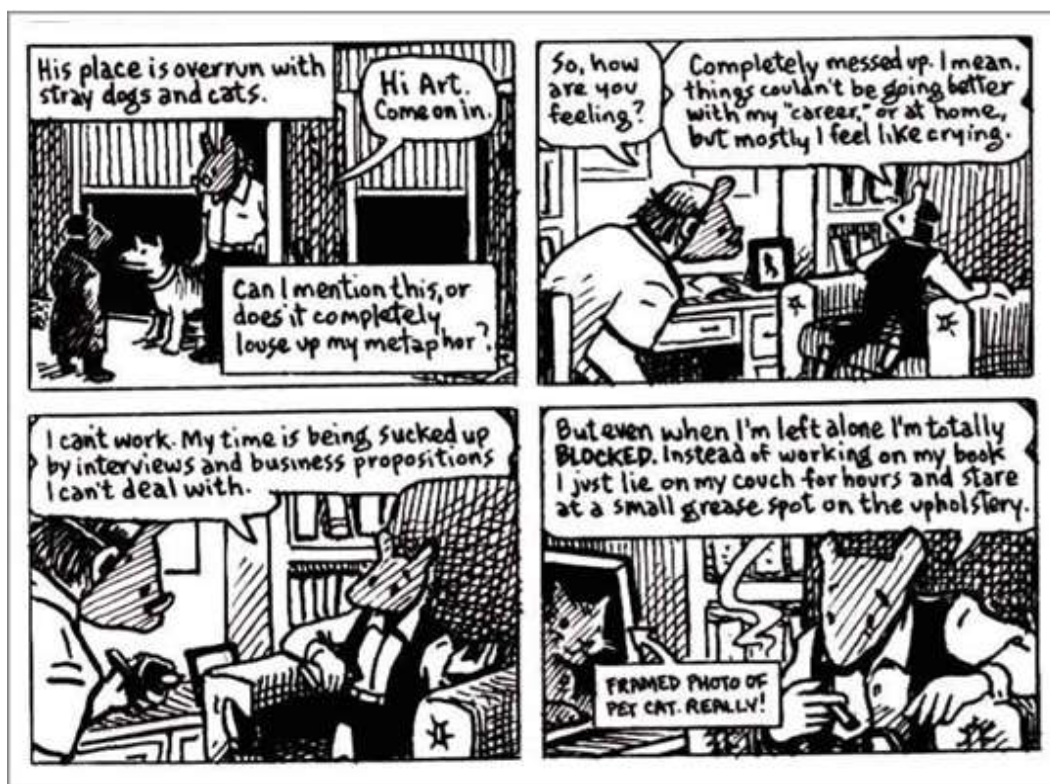


¹⁴⁹ Do original: *Mouse trap*

Fig. 88: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 159.¹⁵⁰

A importância da chegada em *Auschwitz* é transmitida por uma particularidade dos quadrinhos. Essa cena trata-se de uma das únicas páginas com sangramento, em que a imagem não está contida por alguma linha que delimite o requadro, fazendo com que o desenho estenda-se para as margens da página, escorra, sangue, para fora dos limites possíveis, invadindo a realidade do leitor: “Os sangramentos, por exemplo, tendem a alargar uma cena, não apenas por causa do maior tamanho dos quadrinhos, mas também porque ela já não fica contida pela borda do quadrinho, podendo bem... “sangrar” para o nosso mundo [do leitor]” (MCCLLOUD, 2008, p. 163). Desse modo, o horror daquele momento transborda da página, invade a realidade do leitor.

Em outro momento, o autor resolve destacar a problemática de sua representação. Retomando a cena em que Artie encontra-se com seu psicanalista, o autor-personagem-narrador chama a atenção do leitor para o fato de ter gatos na casa de Pavel e questiona se a presença dos animais não traria problema para sua representação, que como mencionado anteriormente, chama de metáfora:



¹⁵⁰ Alguns dias depois chegar caminhões. Levaram uns 100./ De novo eu estar com Anja./ Aqui, querida. Um presente.../ Ovos?! Bolo??? O quê? Como?.../ Ainda tinha coisa que ganhei pelo carta./ Guarde... não estou com fome./ Aqui... pegue metade pra depois./ Chegamos no Oswiecim... antes do guerra vendia tecido aqui./ Chegamos aqui no campo de concentração Auschwitz. E nós sabia que daqui nós saí nunca mais.../ Nós conhece as histórias. Vão dar gás e jogar nós na fornos. Isso era 1944... nós sabe tudo. E nós estar lá.

Fig. 89: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition 2011* (c), p. 203.¹⁵¹

Ao perguntar: “Mencionar este fato acaba com a minha metáfora?”, denota-se toda a fragilidade que envolve sua forma de representação. O quadrinhista opta por colocar uma passagem de um momento externo aos dois principais da narrativa, construindo mais uma passagem metalinguística dentro da obra. Ao levantar a problemática de mostrar a existência de gato em um mundo em que os alemães possuem cabeças de gato, Spiegelman não apenas coloca esses animais na forma natural, mas opta por destacar essa problemática, inclusive utiliza uma seta contendo uma informação a respeito da foto: “Foto de gato de estimação!”.

Desse modo, o autor assume a insuficiência de sua escolha, já que, mesmo com esse questionamento realizado na época da produção do livro, Spiegelman mantém os personagens antropomorfizados e os animais em estado natural. Ironicamente, é um indivíduo judeu, aquele que está abaixo na cadeia alimentar de *Maus*, quem cuida, possui, alimenta os cães e os gatos.

Em outro momento, já mencionado no capítulo dois, o contato com animais verdadeiros torna tudo ainda mais duvidoso. Ao se abrigarem em um porão, as personagens Anja e Vladek são assustadas por algo que aparece à noite, ironicamente, o que causa medo à Anja é um rato. Visando a acalmá-la, Vladek diz que não há motivo para preocupação, que o animal em questão é apenas um camundongo e o mesmo é muito pequeno para ser um rato. Em seguida, ao conversar com Artie, ele diz que tratava sim de ratos, um animal passível de ser temido.

¹⁵¹ Vive cercado de cães e gatos sem dono./ Oi, Art. Entre./ Mencionar este fato acaba com a minha metáfora?/ Como vão as coisas?/ Um caos. Bom, minha “carreira” não poderia ir melhor, em casa também, mas sinto vontade chorar./ Não consigo trabalhar. Estou confuso com tantas entrevistas e propostas de negócio./ Quando estou sozinho, tenho um bloqueio. Em vez de trabalhar no livro, passo horas no sofá olhando para uma manchinha no estofado./ Foto de gato de estimação!



Fig. 90: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 149.¹⁵²

O rato, em particular, tem uma grande relevância por estar associado diretamente à alegoria dos judeus na obra, promovendo um diálogo entre o animal e os judeus. Sua presença na cena traz a tona uma reflexão metalinguística a respeito do medo causado por um animal tão repugnante como o rato, e em que, na obra, se relaciona com o judeu. Essa mensagem fica ainda mais forte pelo fato de que aquele que sente medo do animal é um indivíduo, que na história, é representado pelo mesmo animal. Nessa passagem, percebe-se o peso que o termo “rato” possui em relação a “camundongo”.

Os animais também são usados como forma de compor uma linguagem mais figurada, atribuindo mais profundidade à relação do homem com o comportamento/papel do animal, há um reforço na comparação entre os animais e o homem. Em um primeiro exemplo, há uma comparação direta ao comportamento agressivo de um prisioneiro do campo ao ter sua sopa derrubada por outro prisioneiro:

¹⁵² De noite nós podia mexer um pouco, mas tinha outra coisa lá embaixo.../ Aieeee!/ Que foi isso?/ Vladek, t-tem ratos aqui embaixo!/ Pss, calma. Pare de gritar./ Calma, não são ratos. São bem pequenos. São só camundongos!/ Claro, era mesmo ratos. Mas eu queria Anja mais tranqüila.



Fig. 91: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 251.¹⁵³

A comparação está evidenciada pela própria expressão: “Como animal selvagem, eles lutava até sair sangue.”. Mais uma vez, Spiegelman traz ao seu texto uma reflexão acerca do comportamento humano em comparação aos animais. Relacionado com o tema da *Shoah*, essa passagem mostra a perda de valores sociais, valores perdidos pela dura realidade do campo, mais uma vez destaca-se o processo de desumanização pelo qual os presos passavam.

Em outro momento da história, Spiegelman realiza o mesmo processo de comparação, mais uma vez busca-se de alguma forma explicar por que os homens podem ser comparados aos animais. E mais uma vez essa comparação é possível devido à desumanização que os campos proporcionam. Nesta passagem, Vladek escuta tiros durante uma marcha, ao ver algo se movendo no chão diz: “Talvez eles mataram um cão, falei.”, e se lembra de uma situação do passado em que um vizinho atirou em um cão. Diante da lembrança, Vladek impressiona-se com a reação do judeu atingido que reagia da mesma forma que o cão, rolando de um lado para o outro, chutando, até ficar imóvel. A associação dos dois acontecimentos se realiza pela distribuição das imagens na página:

¹⁵³Se tem piolho, não tem sopa. Era impossível. Em tudo ter piolho!// E aí se alguém tem sopa e outro faz ele derramar um gota.../ Como animal selvagem, eles lutava até sair sangue./ Você não sabe o que é ter fome.



Fig. 92: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 242.¹⁵⁴

¹⁵⁴ Noite toda ouvi tiros. Quem fica cansado, que não anda tão rápido, eles mata./ Quanto mais nós andava, mais eu ouvia tiros.../ E no luz dia, lá na frente, eu vi./ Alguém está pulando, virando rolando 25 ou 35 vezes. E pára./ "Talvez eles mataram um cão", falei./ Quando eu era menino, cão da vizinho ficou louco e mordida./ A vizinho saiu com o espingarda e atirou./ O cão rolou assim. De um pado pra outro, chutando, até ficar imóvel./ E eu pensar: "Impressionante um ser humano reagir no mesmo jeito que cão da vizinho".

Observando os quatro requadros do meio, observa-se que à esquerda um soldado alemão atirou no prisioneiro, no requadro seguinte, o judeu está no chão. No requadro seguinte, e abaixo daquele em que o soldado nazista dispara um judeu, com a cabeça de rato, atira no cão raivoso, em seguida, e exatamente abaixo do quadrinho em que o judeu do campo rolava, o cão o faz de modo semelhante. A comparação não é estabelecida apenas pelo acontecimento que fez com que Vladek se lembrasse de um acontecimento da infância, mas se realiza pela própria distribuição dos requadros que, premeditadamente, são colocados de forma que as cenas do tiro e daquele que foi atingido estejam paralelas, de forma a evidenciar a comparação. Spiegelman opta por contar e comparar os acontecimentos pela associação das palavras com as imagens colocadas.

Em outra passagem, após uma longa explicação sobre o funcionamento das câmaras de gás e crematórios, Spiegelman coloca outro animal de forma a comparar a postura de extermínio, com o comportamento humano. Neste caso, Artie e Françoise estão na varanda da casa de Vladek e são incomodados por insetos. De modo a solucionar o problema, Artie lança mão de um inseticida e acaba por matar os incômodos mosquitos:



Fig. 93: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 234.¹⁵⁵

Em seu rompimento com a alegoria, linguagem, proposta em *Maus*, Spiegelman coloca uma passagem que questiona de forma sutil, já que ocupa apenas um quadrinho, a visão de Hitler de que os diferentes grupos são espécies diferentes. Nessa lógica deturpada, esses indivíduos, já que são de espécies diferentes, biologicamente não poderiam gerar descendentes. Para criticar essa postura radical, o quadrinhista coloca uma situação em que um casal, formado por uma mulher alemã (gato) e um homem judeu (rato) de origem não mencionada, esse casal por sua vez possui dois filhos. Para representar o filho de um rato com

¹⁵⁵ Você acha que um dia vão reatar?/ Espero que sim. Senão a responsabilidade será nossa, e acho que não posso agüentar muito tempo.../ Que barulho é esse?/ Nada não... É o Vladek.../ Grita durante o sono. Quando eu era pequeno, achava que todos os adultos faziam esse barulho quando dormiam./ Suspiro. À noite, é tão sossegado aqui... Quase impossível acreditar que algum dia existiu Auschwitz./ Arrã... Ai!/ Esses insetos estão me comendo vivo!/ Eu também./ Vamos entrar e ler um pouco... está ficando frio aqui fora.

uma gata, Spiegelman opta por desenhá-los como ratos, no entanto, esses possuem o rajado presente nos gatos da história.



Fig. 94: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 291.¹⁵⁶

Como já mencionado, Spiegelman não evita colocar esses animais ao longo da obra, ao contrário, ele os transforma em recursos narrativos que contribuem com sua proposta. Utiliza deles para propor outras reflexões pertinentes ao texto, coloca-os de forma a questionar a própria fragilidade de sua alegoria.

4.3.2 – Máscaras sobre máscaras

As máscaras têm uma grande importância em *Maus*, talvez elas sejam a maior forma de questionar o que caracteriza cada um dos grupos que compõem a obra. Uma interessante chave de leitura da obra está, sem dúvida, nos rostos ou cabeças de animais que as personagens da história possuem. Spiegelman considera sua representação não cabeças, mas máscaras de animais. Essa definição mostra-se interessante ao presente trabalho pelo aspecto removível que a máscara possui em comparação com as cabeças, nesse sentido: “Suas máscaras são feitas para serem removíveis, de modo que durante a leitura, penso que o leitor descobre, assim espero, que os personagens são na verdade seres humanos (ARENA: ART SPIEGELMAN’S *MAUS*, 1987 - tradução minha¹⁵⁷).

¹⁵⁶ Finalmente chega Hannover.../ As crianças podem ficar no mesmo quarto. Vocês ficam no outro...

¹⁵⁷ Do original: “Their masks are meant to be removable in a sense that, when you are reading the history, I think that what you do find, I hope, is the character is rather humans”

Em diversos momentos da narrativa, os judeus transitam pelas ruas para conseguir alimento, como esse espaço é vigiado pela gestapo, os judeus devem se disfarçar de poloneses, pois aos mesmos é concedido o direito de andar pelas ruas. De modo a produzir o necessário disfarce, as personagens vestem roupas alemãs e usam uma máscara de porco amarrada à cabeça. Em uma das incursões noturnas Vladek revela sua preocupação para com a esposa. Enquanto que ele estava seguro, já que era polonês de nascença, o que paradoxalmente o dispensaria do disfarce, e usava as mesmas roupas que os soldados da gestapo usam quando fora de serviço, Vladek preocupa-se pela segurança de sua esposa, Anja, pois a mesma “dava pra ver que ela era judeu”. Para representar essa diferença de traços, Spiegelman desenha ambos os personagens com a máscara, mas uma longa calda de rato fica aparente em Anja, revelando sua origem judaica.



Fig. 95: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 138.¹⁵⁸

O recurso da máscara revela o quão artificial é a representação adotada por Spiegelman, uma ironia que deixa clara a sua intenção de não substituir os acontecimentos, simplesmente de representá-los. Percebe-se uma preocupação em levar ao leitor não apenas a

¹⁵⁸ A gente pode tentar ir à casa velha de papai. O caseiro conhece nossa família há anos./ Vamos. Precisamos sair das ruas antes do amanhecer! / Eu estava um pouco protegido. Ter casaco e botas, parecer gestapo de folga. Mas Anja... dava pra ver que ela era judeu. Eu estava com medo por ela.

representação, mas o processo de construção da mesma e as implicações de fazê-lo. Spiegelman não esconde a complexidade que seria reproduzir, ao contrário, revela toda a fragilidade, artificialidade, que existe em sua reconstrução.

As imagens de *Maus* têm sucesso por sua subjetividade. Desfamiliarizando os detalhes daquilo que já é familiar sobre o Holocausto, os “*funny animal*” de Spiegelman, nos (re)familiariza com os horrores do genocídio do modo mais improvisado e íntimo. Como Witek assinala, essa técnica possibilita a *Maus* evitar a “sobredeterminação de significado” - o “já contado”, devoções entorpecentes e pré-estabelecidas - associadas ao tema (*Comic Books* 102-3). Se a metáfora funciona, funciona por revelar o puro horror de si mesmo. O valor do método de Spiegelman reside em nosso reconhecimento de sua inadequação (HATFIELD, 2005, p. 140 - tradução minha¹⁵⁹).

Na passagem abaixo, em que Vladek e outros companheiros judeus são presos em uma estação de trem, Spiegelman mais uma vez revela a fragilidade de sua representação. Ao serem capturados e descobertos pela gestapo, nota-se na mão do soldado alemão a máscara de porco que um deles usava para se passar por polonês.

¹⁵⁹ Do original: “*Maus*’s drawings succeed by indirection. By defamiliarizing the already familiar details of the Holocaust, Spiegelman’s “*funny animal*” drawings reacquaint us with horrors of genocide in the most offhand and intimate of way. As Witek points out, this technique enables *Maus* to avoid the “overdetermination of meaning” - the “already told,” prepackaged and numbing pieties - associated with subject (*Comic Books* 102-3). If the metaphor works, it works by unraveling itself in sheer horror. The value o Spiegelman’s method lies in our recognition of its inadequacy.”



Fig. 96: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 157.¹⁶⁰

Evidente que na situação vivenciada por Vladek e Artie, não haviam máscaras, no entanto a forma que Spiegelman utilizou para representar visualmente o disfarce foi desenhar o utensílio, uma vez no universo ficcional de *Maus*, o rosto - a máscara, na terminologia do próprio Spiegelman - é o que identifica cada um dos grupos identitários.

No segundo capítulo *Auschwitz (o tempo voa)*, Spiegelman leva a narrativa para um presente que não o dos encontros com Vladek em Rego Park. Na primeira parte desse capítulo, o leitor adentra o drama vivido pelo próprio Spiegelman na época de produção do segundo volume de *Maus*. Nesse é relatado o assédio de diversas indústrias culturais para lucrar com o primeiro volume. O autor é alvejado por perguntas e propostas sobre sua obra. Para representar esse momento, Spiegelman opta por colocar todos os personagens como seres humanos que usam máscaras de animais, as máscaras em questão são visualmente as mesmas que os judeus usavam para se passarem por poloneses.

¹⁶⁰ É uma grande comoção... gestapo vem de todo lado./ Juden raus!/ Em Katowice, é pra eles que liga as passadores./ Aqui estão!/ Fizeram nós marchar pelo cidade de Bielsko. Passamos pelo meu fábrica.../ Passamos na mercado onde nós sempre comparava pra comer e até no rua onde nós morava e chegamos na prisão onde colocaram nós.



Fig. 97: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 201.¹⁶¹

¹⁶¹ Diga aos telespectadores qual é a mensagem de seu livro! Mensagem? Não sei.../ N-nunca quis resumir o livro a uma mensagem. Não queria convencer ninguém de coisa nenhuma.../ Seu livro vai sair em alemão.../ Muitos alemães jovens estão por aqui de histórias do Holocausto. E eles nem tinham nascido, por que deveriam sentir culpa?/ Sei lá!.../ Mas muitas empresas que prosperaram no nazismo estão mais ricas do que nunca. Hã... Talvez todos devam sentir culpa. Todos!! Ok. Vamos falar de Israel./ Se *Maus* fosse sobre judeus de Israel, que animais eles seriam?/ Hmm... porcos-espinho?/ Com licença.../ Caro Artie, tenho uma proposta. 50% dos lucros pra você. Vamos ganhar uma fortuna. Seu pai ficaria orgulhoso./ Heim?! *MAUS* você já leu o livro, agora compre o colete! Diga o que quer... porcentagens mais alta? Vamos conversar./ Quero... absolvição. Quero... quero... minha mãe! Conte-nos: desenhar *Maus* foi catártico? Está se sentindo melhor?/ Buáá!

4.3.2 – Retratos como captura de um real

Diversas fotografias de pessoas, retratos, aparecem ao longo da narrativa de *Maus*, essas são colocadas de duas formas: como desenhos que o autor faz de fotos ou a inserção das próprias fotos. O uso da fotografia, em ambas as formas aplicadas no texto, estabelece uma relação com os fatos históricos e pessoas reais com quem a obra se relaciona. Isso ocorre pelo próprio uso primeiro, essencial, da fotografia: registrar, cristalizar um momento do mundo real.

Nos casos em que o quadrinhista usa os desenhos de retratos, as personagens são desenhadas pelo autor que as coloca dentro da construção alegórica de *Maus*, desse modo, essas pessoas possuem o característico rosto de rato, já que as fotos em questão são de parentes de Vladek. A primeira aparição de um desses retratos é uma foto de Anja enviada por ela a Vladek. A fotografia possui um grande destaque já que seus limites a torna um dos requadros da página, sendo usada, inclusive, a característica borda de fotos da época:



Fig. 98: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 19.¹⁶²

¹⁶² E então começou a escrever cartas tão lindos! Quase ninguém sabia escrever polonês como ela./ Fiz alguns visitas. Ela me mandou um foto.../ Comprei belo porta-retrato...

Em outro momento, essas fotos desenhadas possuem uma enorme importância, por estarem localizadas quase no fim da história funcionam como uma conclusão do que foram os campos: o extermínio de todos. Nessa sequência, Vladek entrega uma caixa repleta de retratos, inclusive do tempo da Polônia, a Artie que começa a olhá-los.

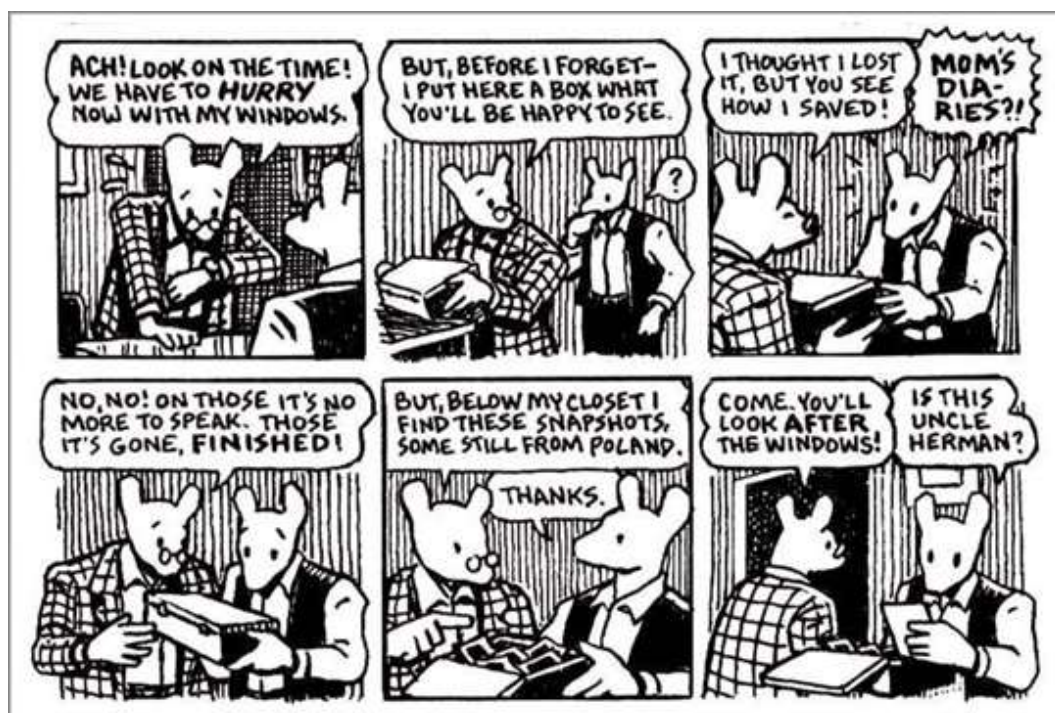


Fig. 99: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 273.¹⁶³

Em um primeiro momento o exercício não é distante de um olhar fotografias de familiares, ainda que a história dos parentes de Anja termine, em geral, em suas mortes. A atividade ainda anima Vladek que chega a sorrir ao contar de um parente que sobreviveu e se tornou engenheiro e professor.

¹⁶³ Ach! Olhe a hora! Precisamos correr com os janelas./ Mas, antes que eu me esqueça, guardei aqui um caixa que vai gostar./ ?/ Achei que tinha perdido, mas.../ Od diários de mamãe?!/ Não, não! Não fala mais deles. Perdidos, acabou!/ Mas embaixo da armário achei esses fotos, alguns ainda de Polônia./ Obrigado./ Depois de arrumar janelas você olha!/? Este é o tio Herman?



Fig. 100: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 274.¹⁶⁴

¹⁶⁴ Iá. Irmão mais velho de Anja. Cuidava de fábrica em Lodz. Meias de mulher./ Em 1939 ele e Hela foram para feira mundial e ficaram lá durante guerra. Em 1950, você bebê, estivemos lá. Fomos em Estocolmo até esse casa./ Eu gostava mais ficar na Suécia, tinha bom negócio lá. Mas Anja insistiu em ficar com único sobrevivente de família dela. E, ói... quando Herman morreu atropelado em 64, Anja também começa morrer um pouco./ E filhos deles, Lolek e Lonia, que ficaram com nós em Sosnowiec, na guerra./ Lolek, você sabe que ele saiu vivo de Auschwitz e agora é engenheiro e professor na universidade. Muito importante./ A menina. Ela acabou com Richieu no gueto./ Este irmão de Anja, Josef, pintava cartaz. Artista, Sempre ela dizia que vocês é parecidos.

A cena vai aos poucos se transformando em algo mais pesado, doloroso. Respondendo a Artie, Vladek conta da morte de diversos parentes de Anja, as lembranças dos que morreram e a súbita consciência disso: de que tudo que restou são fotos. O peso dessas lembranças fica claro com a mudança de postura de Vladek. Envolto por fotografias de parentes mortos que invadem a narrativa, caindo ao longo da página e empilhando-se como corpos, Vladek desencosta do sofá, apoia as mãos no joelho e olha estático para o chão enquanto fala. Pela segunda, e última vez, Spiegelman usa do sangramento, as fotografias não são contidas pela página, sangram dela, invadindo novamente o mundo do leitor. Abaixo do balão em que Vladek fala sobre a morte de Richieu observa-se uma fotografia do falecido filho com sua tradicional roupa:

Essa postura é mantida e destacada na página seguinte, colocada de forma a ocupar três diferentes requadros, uma forma de decompor o tempo e estender o momento de dor de Vladek, nesse momento as mesmas fotos que caíam na página anterior, estão no chão:

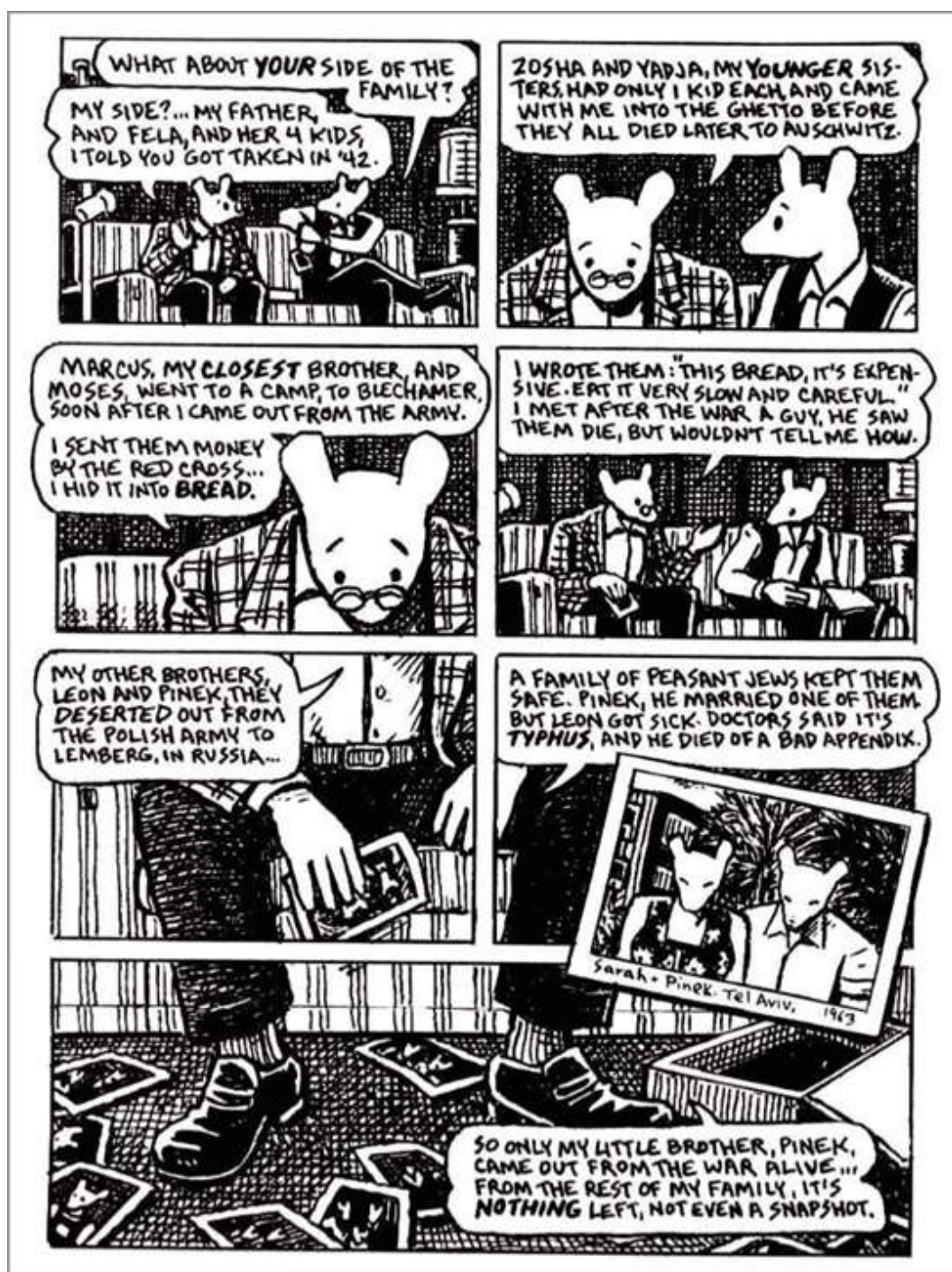


Fig. 102: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale*, 25th anniversary edition 2011 (c), p. 276.¹⁶⁶

¹⁶⁶ E o que aconteceu com o seu lado da família?/ Meu?... Meu pai e Fela e os quatro filhos, já contei que foram apanhados em 42./ Zosha e Yadja, minhas irmãs pequenas, tinham só um filho cada e foram comigo pra gueto,

Outra forma que Spiegelman utiliza de fotos em *Maus*, é pela inserção das mesmas. Nessas ocasiões, os retratos contêm pessoas na forma inteiramente humana, estando assim fora da representação alegórica da obra, no total, a obra possui três inserções de fotografias. Spiegelman opta por inserir na história fotografias dos membros de sua família: sua mãe Anja, de seu falecido irmão Richieu (a mesma foto aparece na forma de desenho em outros momentos da história) e seu pai Vladek. A primeira está colocada na história *Prisioneiro do planeta inferno* e a segunda encontra-se na dedicatória do segundo volume:



Fig. 103: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 102 e 165.



Fig. 104: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 228.¹⁶⁷

mas depois todo morre em Auschwitz./ Marcus, meu irmão mais próximo, e Moses, foram pra campo Blechamer, pouco depois que eu sai do exército. Manda Dinheiro pra eles por cruz vermelha... na pão./ Escrevi: “Este pão é caro. Comam devagar, cuidado”. Um rapaz que conheci depois da guerra, diz que os dois morre mas não fala como foi./ Outros irmãos, Leon e Pinek, desertaram do exército polonês e foram pra Lemberg, Rússia.../ Uns camponeses judeus cuidou deles. Pinek casou com moça da família. Leon fica doente. Médicos diz que é tifo, e ele morre com apêndice ruim./ Só irmão pequeno, Pinek, sai vivo de guerra... do resto da família não sobra nada. Nem foto.

¹⁶⁷ Senta. Que surpresa você aqui!/ Há? Por quê? Quando falei com você ontem, avisei que vinha.

A presença dos retratos proporciona uma profunda reflexão da representação que *Maus* faz do mundo. Ao colocar lado a lado alegoria e fotografia de pessoas, Spiegelman estabelece uma relação do real com sua representação, com isso, há um duplo movimento de questionar e legitimar a representação. Atribui-se ao texto uma carga inegável de realidade, não transformando a narrativa ficcional em uma evidência histórica, mas estabelecendo uma profunda relação da narrativa com o referente que levou a sua construção. Ao contrário do que se poderia pensar, não ocorre somente um enfraquecimento da alegoria utilizada, mas um reforço de seu significado. Isso é estabelecido pela profunda relação que a fotografia possui com seu referente:

De início, era-me necessário conceber bem e, portanto, se possível, dizer bem (mesmo que seja coisa simples) em que o Referente da Fotografia não é o mesmo que o dos outros sistemas de representação. Chamo de “referente fotográfico”, não a coisa *facultativamente* real a que remete uma imagem ou um signo, mas a coisa *necessariamente* real que foi colocada diante da objetiva, sem a qual não haveria fotografia. A pintura pode simular a realidade sem tê-la visto. O discurso combina signos que certamente têm referentes, mas esses referentes podem ser e na maior parte das vezes são “quimeras”. Ao contrário dessas imitações, na Fotografia jamais posso negar que *a coisa esteve lá* (BARTHES, 1984, 114 e 115).

Segundo Roland Barthes, a fotografia, nesse caso um retrato, é capaz de legitimar um acontecimento. A presença dessas fotos possui um valor documental, algo que ao enquadrar um momento, torna-se um atestado de uma verdade histórica:

Penso novamente na fotografia de William Casby, “nascido escravo”, fotografado por Avedon. O noema aqui é intenso; pois aquele que vejo aí foi escravo: ele certifica que a escravidão existiu, não tão longe de nós; e o certificado, não por testemunhos históricos, mas por uma ordem nova de provas, de certo modo experimentais, embora se trate do passado, e não do mais apenas induzido: a prova-segunda-são-Tomé-ao-querer-tocar-o-Cristo-ressuscitado. Lembro-me de ter guardado por muito tempo, recortada de uma revista, uma fotografia - depois perdida - que representava uma venda de escravos: o dono, de chapéu, em pé, os escravos, de tanga, sentados. Digo bem: uma fotografia - e não uma gravura; pois meu horror e meu fascínio de criança provinham disso: era certo que isso existira: o historiador não era mais o mediador, a escravidão estava dada sem mediação, o fato estabelecido sem método (BARTHES, 1984, 119 e 120).

No mesmo sentido, Spiegelman explica a presença do retrato na *strip comic* de 1972, essa explicação, assim como a de Barthes, permite entender o propósito dos retratos em *Maus*:

Trata-se de uma foto de Anja e Art - eu com dez anos. Ela parece agradável e parece ter nela uma legenda, oferece uma verossimilhança e autoridade que identifica o

quadrinho como autobiográfico. Naquela época, quando os quadrinhos autobiográficos não eram tão comuns, pareceu importante encontrar um meio de mostrar “isso realmente aconteceu”, tal qual uma frase. (...) Ter a fotografia justaposta ao estilo expressionista da história permitiu à fotografia carregar um tipo de “autenticidade” que a fotografia possui, e acidentalmente permitiu ao leitor ver o casal de protagonistas, mamãe e eu, em um verão entre tragédias (SPIEGELMAN, 2011 (a), p. 218 - tradução minha¹⁶⁸).

O uso das fotografias funciona como um atestado de verossimilhança, uma forma de provar, legitimar, que as pessoas e fatos são de alguma forma próxima ao real. O retrato de Vladek, no entanto, o faz com mais ênfase, tanto pelo momento, como pela forma como foi inserida na narrativa. Diferente de ambas as fotos, que estão no livro, mas sua presença não é referenciada pelos personagens, a fotografia de Vladek colocada no final da história é destacada pelos próprios personagens, tanto no passado como no presente diegético. No passado, Anja expressa sua surpresa e alívio diante da notícia de que Vladek, até então desaparecido, encontra-se de fato vivo. No presente, Artie também comenta sobre a foto e revela seu profundo interesse em colocá-la no livro:

¹⁶⁸ Do original: “It’s a photo of Anja and Art - I’m ten-year-old kid. And it seems friendly and benign, and seems to have some subtext to it, and offered the verisimilitude and authority that identified the strip as a true story. At a time when autobiographical comics weren’t quite as common, it seems important to find a way to show ‘this really happened’, as a phrase. (...) Having it in juxtaposition with that expressionist drawing style allows the photograph to carry the kind of ‘authenticity’ snapshots carry, and incidentally allows one to see a couple of the protagonists, Mom and me, in a summer between tragedies.”



Fig. 105: Art Spiegelman, *Maus, a survivor's tale, 25th anniversary edition* 2011 (c), p. 294.¹⁶⁹

A fala de Anja ao ver o retrato do marido sobrevivente pode ser lida de diferentes maneiras, em diferentes planos de leitura, assim como o texto de Moore, em *Watchmen*. Ao dizer “Vladek está mesmo vivo!”, há uma leitura em que a mulher, preocupada pelo marido até então desaparecido, descobre que este se encontra de fato vivo. O mesmo texto possui outro significado para o leitor que diante do texto seguido da foto tem o choque ao ver, pela primeira vez, o rosto humano de Vladek. Talvez esse seja o momento de catarse da obra, em que todo um plano de representação se choca com a dura realidade de que aquilo aconteceu com uma pessoa. Não se trata de uma personagem criada e cuidadosamente desenvolvida por Spiegelman, mesmo sofrendo interferência do olhar e nanquim do quadrinhista, chegando a se estabelecer Vladek como “a caricatura do judeu avarento”(SPIEGELMAN, 2011 (c), p. 133),

¹⁶⁹ Ele está na Alemanha... e teve tifo! Tudo como a cigana falou./ E aqui tem um retrato! Meu Deus... Vladek está mesmo vivo!./ Uma vez eu vai a lugar de fotografia que tinha uniformes novo, limpo, para fazer fotos de recordação.../ Anja sempre guardou foto. Tenho até hoje no escrivadinha. Há? Aonde você vai? Preciso da foto no meu livro!

Vladek Spiegelman foi em algum momento uma pessoa que vivenciou um acontecimento real.

Tal quais os animais que aparecem em sua forma natural - como os cavalos no estábulo ou ratos no porão -, as máscaras de porco usadas na Polônia ou em uma sessão de psicanálise, as fotos presentes em *Maus* rompem de algum modo com a construção alegórica. Em particular as fotos dos pais e irmão de Artie, aludem a uma realidade externa ao texto, (re) lembram o leitor de que os acontecimentos da narrativa se relacionam profundamente com acontecimentos e pessoas reais. Faz com que o leitor questione e reflita sobre a representação alegórica que Spiegelman faz das pessoas.

Essa reflexão é deliberadamente proposta pelo quadrinhista, que visando representar e não substituir os acontecimentos de *Auschwitz* reconhece a insuficiência de sua alegoria, pois essa, em sua essência, possui lacunas. A relevância, e peso, dos acontecimentos relacionados aos campos nazistas são tão grandes, que a linguagem é incapaz de dar conta de tudo. A origem dessa representação são os sobreviventes, os restos dos acontecimentos, e como toda ruína de algo, não se encontra o todo, mas pedaços de uma plenitude.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como é bom deixar uma marca na superfície branca.

Craig Thompson

Quando se pensa em *Maus* enquanto um objeto de análise, muitas são as possibilidades: biografia, autobiografia, testemunho, estudo da *Shoah*, linguagem de quadrinhos, metáfora, modos de representação e tantas outras abordagens. Este trabalho toca de alguma forma em várias dessas questões, no entanto, concentramos nossa atenção nas escolhas de Spiegelman relacionadas aos aspectos visuais, em suas diferentes manifestações. A grande intenção deste trabalho é desenvolver uma análise em torno dessas possibilidades exploradas por Art Spiegelman, essa escolha foi feita pelo impacto que esse aspecto pode causar no leitor, escolha que agora me soa tão óbvia, e talvez seja mesmo.

A capacidade de impactar o leitor parece uma constante em *Maus*, já que pode ser encontrado em diferentes momentos e aspectos da narrativa. Ao reconhecer o próprio tema da obra, presente em um meio que até então não se comprometia com esse tipo abordagem; ao encontrar uma narrativa que não repete, reproduz os acontecimentos, que não oferece uma superexposição de violência e horror, que enfim aborda o nazismo com uma maturidade inesperada e ainda assim, em vários momentos, duvida de si. No entanto, o maior choque talvez seja se deparar com os tradicionais *funny animals*. Encontrar esses animais falantes povoando a *Shoah*, sem propor qualquer tipo de humor frívolo ou rocambolesco, e tampouco simples, esse talvez seja o elemento que sustente o peso dessa HQ.

Para fazê-lo, Spiegelman não se preocupa somente em contar as experiências de seu pai nos campos de extermínio, de narrar sobre uma Polônia dominada pelas forças de Hitler. O autor decide colocar os encontros de pai e filho, momentos em que o jovem quadrinhista escuta as histórias do pai, além de mostrar o processo criativo da própria HQ. A narrativa de *Maus* não se concentra apenas em um ou outro fato, mais do que isso, transita de modo fluido por diferentes espaços e momentos, permite ao leitor relacionar esses momentos e refletir sobre eles.

Art Spiegelman compromete-se em construir uma narrativa utilizando-se dos quadrinhos, e isso em nada se relaciona com apenas ilustrar uma história, colocar imagens que de alguma forma completam ou reproduzem o texto, mas em explorar cada possibilidade que a linguagem das HQs oferece. E explorar essa linguagem, é antes conhecer essa linguagem.

De todas as conquistas de *Maus*, a mais relevante é ser a prova cabal de que uma história em quadrinhos não precisa ser algo leviano, simples, infantil, ou qualquer outro adjetivo que diminua seu valor. O sucesso da HQ é a prova de que leitores de diferentes nacionalidades e níveis de leitura perceberam que aquele objeto tratava-se de algo profundo.

O trabalho se inicia com questões fundamentais, logo no primeiro capítulo recuperamos o histórico dos quadrinhos visando a entender o que proporcionou o surgimento de uma obra como *Maus*. O que percebemos em *A long time ago in a galaxy far, far away...* o romance gráfico de Spiegelman não se constrói por si, mas dentro de um processo cujo resultado tornou-se possível por tudo que foi produzido nos anos que a antecederam. Spiegelman explora diferentes aspectos de diferentes momentos das HQs, ao mesmo tempo em que envereda por novas possibilidades do meio. Sua obra representa a conquista de demandas e lutas antigas dos pioneiros desse meio.

Os quadrinhos são uma linguagem principalmente visual, toda a percepção do que ocorre em uma narrativa desse meio é captada pela visão, e a partir dela, o leitor infere som e movimento. Por isso, sua linguagem opera com a distribuição desses elementos que fisicamente ocupam a página e na interação desses elementos. Os capítulos dois e três trataram da linguagem dos quadrinhos, da organização e relação dos elementos que a compõe, de modo constituir uma narrativa.

No segundo, *Uma linguagem particular*, buscamos tratar de elementos mais gerais, ainda que, intencionalmente, usamos diversos exemplos de *Maus* para ilustrar os conceitos, de modo a compreender o funcionamento das HQs. Essa exposição nos permitiu o entendimento de diversas escolhas de Art Spiegelman. O que rapidamente se destacou, foi como que um meio que possui tantos aspectos, quando não assume uma postura de uma HQ comercial, deve utilizá-los de forma conjunta, uma vez que o contrário limita em muito as possibilidades. Inegável que há um enorme trabalho referente ao uso das palavras em *Maus*.

Há uma preocupação em colocar os textos no limitado espaço físico, dos balões de fala e caixa de texto do narrador, desse modo, esses textos devem ter uma capacidade de síntese que ao mesmo tempo transmita a informação e se relacione com a imagem. Diferente de um livro ilustrado, em que as palavras e as imagens não dividem o mesmo espaço, ou pelo menos de modo menos imperativo do que ocorre nos quadrinhos.

Não se pode, ou deve, nos quadrinhos simplesmente acrescentar um quadro para completar algo, a narrativa sequencial não funciona como na prosa em que um parágrafo pode ser aumentado segundo o gosto e/ou necessidade do autor. Cada página de uma HQs é uma

unidade, uma associação de imagem e texto que se completa mutuamente, essa unidade não pode, novamente comparando ao parágrafo da prosa, estender-se por mais meia página, deve-se organizar as ideias por unidades de página. Nisso há um complicado planejamento para cada página de uma história em quadrinhos. Observamos que esse planejamento não é realizado de forma separada, mas em uma constante associação de palavra e imagem. Os elementos articulam-se de forma conjunta, em termos práticos, uma história em quadrinhos deve ser pensada, construída, por páginas, e em cada uma, deve ser observada essa relação.

Quando falamos de aspecto visual em uma história em quadrinhos, não nos referimos apenas às imagens presentes na história, essa visualidade está presente em outros momentos. No capítulo terceiro; *O grafismo de Maus, uma leitura muito além das palavras*; buscamos tratar dessas manifestações visuais em outros momentos além dos desenhos de personagem e cenário, explorando assim diversas possibilidades visuais ao longo da narrativa.

Destacamos na obra a presença mútua de um minimalismo gráfico e uma preocupação com detalhes, em ser preciso. Esse duplo caminho busca, simultaneamente, ser preciso, minucioso, em relação aos lugares e situações – uma forma de se relacionar com os acontecimentos históricos, uma âncora com esse real - como busca ser impreciso em relação aos indivíduos envolvidos na história.

O minimalismo está fortemente presente nos rostos de rato nas personagens, intenciona-se com isso que o leitor veja não o outro, mas a si mesmo naquele indivíduo. Os personagens ratos praticamente não se diferenciam um dos outros, esse recurso torna a obra mais reflexiva, já que não há uma identificação visual de quem participa da história possibilitando que qualquer um seja aquele rato.

Nessa representação que Spiegelman constrói, o autor opta por um estilo expressionista, que comunica tanto quanto o enredo da obra. Essa escolha não é apenas uma questão estética, mas um diálogo com a mesma proposta dos expressionistas de representar o horror. No uso de traços e formas sujos e agressivos, Spiegelman enfatiza sua visão em relação ao objeto, construindo uma representação dos horrores do *lager* e em como isso afetou seu pai e conseqüentemente ele próprio.

Retomando a questão dos ratos, o capítulo *Rostos e ratos, a alegoria como representação*, o quarto e último do trabalho, aborda uma possibilidade de análise acerca dos ratos no romance gráfico. A primeira questão é o uso do termo “alegoria” no lugar de “metáfora”, utilizado pelo próprio autor, a alegoria benjaminiana surgiu como uma forma de melhor analisar a construção dos personagens com rosto de rato. Destacamos não apenas o

significado dos ratos, mas principalmente o processo de construção dos ratos quando percebidos pelo olhar da alegoria, uma construção que se estabelece pelo objeto judeu destruído pelo *lager*. Estabelecemos também uma relação das lacunas próprias à alegoria com os desvios que o autor intencionalmente coloca durante a narrativa.

Com nossa análise, percebe-se que o valor de *Maus* reside em diversos aspectos e não apenas no tema escolhido por Art Spiegelman. O tema é evidentemente importante para sua valorização, já que trata de um dos principais acontecimentos do mundo ocidental, frequentemente tematizado em diferentes meios, no entanto, mais do que o tema, é a escolha de não apenas reproduzir os acontecimentos da *Shoah*. A obra não se preocupa apenas em representar os campos, mas de propor uma profunda reflexão do que aquele acontecimento representa.

Para isso não estão presentes apenas os supostos acontecimentos referentes aos campos de extermínio, mas momentos de um presente diegético em que Artie encontra com o pai para ouvir os relatos sobre a Polônia. Esses momentos são usados para relacionar o comportamento de Vladek com suas experiências de vida, uma forma de explicar o comportamento do pai, uma forma de explicar o complexo comportamento do pai.

A transição, alternância e relação desses dois momentos principais são realizadas de forma fluida e coerente à narrativa sequencial, ao alternar, principalmente, entre passado e presente, o leitor pode perceber não apenas o que foi a *Shoah*, naquele momento mais imediato, mas seu resultado em um período mais longo. Há um duplo movimento, um jogo de passado e presente que permite ao leitor enxergar ao mesmo tempo a história de vida de Vladek e como essa história construiu o homem diante de Artie em *Rego Park*.

Destacamos também o estabelecimento dos quadrinhos em um formato livresco no que se organiza em volumes, capítulos e que possui uma quantidade de páginas, um tipo de HQs até então não vista no mercado americano. O uso de um estilo gráfico que em nada se relaciona com uma abordagem comercial dos quadrinhos, ao contrário atribuí um valor artístico, já que essa escolha serve a um propósito narrativo e não meramente estético. A respeito das questões estéticas e de formato, *Maus* foi uma ponte que, por seu destaque mundial, culminado pelo prêmio Pulitzer, levou ao mercado americano, uma séria de valores estéticos já presentes no mercado europeu.

Ao mesmo tempo em que trata da *Shoah*, a obra aborda a conturbada relação de pai e filho, além do processo criativo de *Maus*. A forma como Spiegelman consegue colocar todas essas camadas em um meio narrativo, preconceituosamente, considerado simples, talvez seja

a maior contribuição do romance. Ao produzir essa importante representação da *Shoah* na forma de quadrinhos, Spiegelman demonstra o potencial desse meio narrativo. O trabalho buscou mostrar como esse gibi usa de recursos tão complexos e básicos dos quadrinhos, não há uma reinvenção de um meio para que esse seja reconhecido, mas a exploração de elementos ignorados em nome de uma postura meramente comercial e de entretenimento do mercado americano e relação aos quadrinhos. Se por um lado tem-se a abordagem de um delicado tema como a *Shoah*, ao mesmo tempo em que trata de uma complexa relação de pai e filho, abordagens incomuns aos *comics*, estão presentes os tradicionais animais falantes para ambientar essa história e uma narrativa que se organiza apenas pelas vinhetas e balões.

As camadas narrativas também aparecem ao observar a forma como Spiegelman explora as possibilidades visuais em *Maus*. O aspecto visual funciona como a ilustração, representação, dos relatos de Vladek, todavia, ao organizar os acontecimentos em determinada ordem e construir a representação gráfico-visual desses fatos, Spiegelman adota um código a partir da relação entre a história dos acontecimentos da *Shoah*, o uso dos animais e suas possíveis significações para representar as personagens da obra. O que se estabelece com isso é uma relação em que os dois planos de leitura constroem mutuamente uma única narrativa. Em um, estaria o relato dos fatos, a “verdade”, contado por Vladek, de algum modo, as palavras são partes dos relatos de Vladek, sendo assim, Art Spiegelman verbaliza ao leitor as narrativas do pai.

Por outro lado, esses relatos precisam ser visualmente representados, e essa representação é traduzida pelo nanquim de Spiegelman. Ultrapassando a mera reprodução visual dos acontecimentos, atribui-se novos significados a partir da própria (re)leitura que o autor realiza da narrativa do pai. Ainda que haja uma relação profunda com acontecimentos reais, historicamente comprovados, *Maus* possui essa margem para o ficcional. Uma porta que permite a entrada de algo mais artístico, literário, pessoal, não limitando a obra a uma reprodução histórica dos acontecimentos.

Spiegelman preocupa-se em ambientar sua narrativa com precisão documental, mas no que diz respeito às narrativas do pai, o autor não lança mão da mesma precisão, transparece assim a fragilidade da memória, já que a principal fonte de informação são os relatos de Vladek. Desse modo há um plano mais comprometido com o real e outro que permite as lacunas próprias à construção alegórica.

O estudo das histórias em quadrinhos representa o processo da pesquisa, do desenvolvimento e constituição do próprio conhecimento. Algo que não termina em si, mas

que apenas pode determinar um novo marco, apontar novos caminhos. Estudar quadrinho é estudar algo vivo e tão novo, tão cheio de possibilidades que estudá-lo é como acompanhar o próprio dever. Uma estrutura em constante experimentação, transformação, uma forma narrativa tão nova que não se pode defini-la completamente, que desafia conceitos e contornos. Espero, com esse trabalho, ter me aproximado disso, de marcar um novo ponto nesse universo de possibilidades das HQs, de ter despertado um novo olhar sobre essa obra tão relevante e lida.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. Tese de doutorado em Ciências da Comunicação. São Paulo: ECA-USP, 2006.

_____. **Paralelos entre a origem da escrita e a origem das HQs** – a relação dos espaços entre as palavras e...os vãos nos quadros – parte 1. Revista Língua Portuguesa – conhecimento Prático. - N. 46, ps. 44-51 fev/2014. São Paulo: Editora Escala. ISSN: 1984-3682.

_____. **Paralelos entre a origem da escrita e a origem das HQs** – a relação dos espaços entre as palavras e...os vãos nos quadros – parte 2. Revista Língua Portuguesa – conhecimento Prático. - N. 47, ps. 28-35 abr/2014. São Paulo: Editora Escala. ISSN: 1984-3682.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**, tradução Denise Bottmann e Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das letras, 1992.

BARTHES, Roland. **A câmara clara** notas sobre fotografia, tradução Júlio Castanõn Guimarães. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1984.

BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão**, tradução Sérgio Paulo. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. **Magia e técnica, arte e política: ensaio sobre literatura e história da cultura -O narrador:** considerações sobre a obra de Nikolai Leskov, tradução Sérgio Paulo. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BROWNSTEIN, Charles. **Eisner/Miller:** uma entrevista conduzida por Charles Brownstein, tradução René Ferri. São Paulo: Criativo, 2014.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas** - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1998. p.283-350: Culturas híbridas, poderes oblíquos.

COUPERIE, Pierre; et.al.. **História em quadrinhos & comunicação de massa**. Tradução José Fioroni Rodrigues e Luiz Sadaki Hossaka. São Paulo, 1970.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**, tradução Alexandre Boide e Luis Carlos Borges. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas gráficas**, tradução Leandro Luigi Del manto. São Paulo: Devir, 2013.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**, tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e narrativa em Walter Benjamin**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HATFIELD, Charles. **Alternative comics: an emerging literature**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

HAUSER, Arnold. **História social da arte e literatura**, tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LEJEUNE, Philippe. **O Pacto Autobiográfico: de Rousseau à Internet**. Organização Jovita Maria Gerhrim Noronha. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LEVI, Primo. **É isto um homem?**. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

MCLUHAN, Marshall. **Visão, som e fúria**. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria e Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**, tradução Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

_____. **Desenhando os quadrinhos**, tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

_____. **Reinventando os quadrinhos**, tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

NASCIMENTO, Lyslei. Memórias e testemunhos: a *Shoah* e o dever da memória. **Ipotesi** - Revista de Estudos Literários. Juiz de Fora, v. 11, nº 2, p. 89-103, 2007.

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

SPIEGELMAN, Art. **MetaMaus**. New York: Pantheon Books, 2011a.

_____. **The complete Maus files** [DVD]. New York: Pantheon Books, 2011b.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **O local da diferença: Ensaio sobre memória, arte, literatura e tradução**. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____. **Narrar o trauma: a questão dos testemunhos de catástrofes históricas**. 2008

SHUMACHER, Michael. **Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos**, tradução Érico Assis. São Paulo: Globo, 2013.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Uso das HQs no ensino**. In: BARBOSA, Alexandre. RAMOS, Paulo. VILELA, Túlio. RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula. São Paulo: Contexto, 2012.

Gibliografia

ANDRAUS, Gazy. **Convergência**. Fanzine auto-publicado. São Vicente/ SP. Edição do autor, 1996.

DAVID, B. **Epilético**: Volume 1 São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.

_____. **Epilético**: Volume 2 São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008.

EISNER, Will. **Rindo por último**: minha vida nos quadrinhos. In: EISNER, Will. **No coração da tempestade**. São Paulo: Abril editora, 1996.

FRANCO, Edgar. **Artlectos & ptós-humanos**: ciberpatuá quântico, revista de histórias em quadrinhos. Número 9, abril de 2015. João Pessoa: Marca Fantasia, 2015.

FRANCO, Edgar; GRECO, Al. **Retrogênese**. São Paulo: Reverso, 2014.

MILLER, Frank. **Batman o cavaleiro das trevas** edição definitiva. São Paulo Barueri: Panini Books, 2012.

MILLER, Frank; SIENKIEWICZ, Bill. **Elektra**: assassina. Estados Unidos: Epic Comics: 1986.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave, HIGGINS John. **Watchmen** edição definitiva. São Paulo: Panini Books, 2005.

MORRISON, Grant; MCKEAN, Dave. **Batman: Asilo Arkham**: uma séria casa em um sério mundo. São Paulo: Panini comics, 2003.

SATRAPI, Marjane. **The complete Persepolis**. New York. Pantheon, 2007.

_____. **Persépolis: completo**. Trad. Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. tradução: Antônio de Macedo Soares São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

_____. **Breakdowns**, retrato de um artista quando jovem. Brasil: Companhia das Letras, 2009.

_____. **Maus, a survivor's tale**, 25th anniversary edition. New York: Pantheon Books, 2011c.

THOMPSON, Craig. **Blankets**. Marietta: Top Shelf Productions, 2003.

_____. **Retalhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Filmografia

ARENA: ART SPIEGELMAN'S *MAUS*. Direção: George Stefan Troller. Alemanha ZDF, 1987. 45 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=s4LkbbkSeN4>>. Data de acesso: 5 jun. 2015.

ARQUITETURA DA DESTRUIÇÃO. Direção: Peter Cohen. Narração: Bruno Ganz. Alemanha: Versátil Home Video, 1989 / 1992. 1 DVD. (121 min.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IBqGThx2Mas>>. Data de acesso: 20 jul. 2015.

NEIL GAIMAN IN CONVERSATION WITH ART SPIEGELMAN.2014. (100 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wCG9XjqKkqI>>. Data de acesso: 10 jul. 2015.

O ETERNO JUDEU. Direção e Roteiro: Fritz Hippler. Alemanha: Continental Home Vídeo, 1940. Arquivo Digital. (65min.). Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=rgMco9soMos>>. Data de acesso: 15 jul. 2015.

THE ETERNAL JEW. Direção e Roteiro: Fritz Hippler. Alemanha: Continental Home Vídeo, 1940. Arquivo Digital. (65min.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CIQp31Oyn70>>. Data de acesso: 15 jul. 2015.

THE MASTERS OF COMIC BOOK ART. Direção: Ken Viola. Narração: Harlan Ellison. Intérpretes: Will Eisner; Harvey Kurtzman; Jack Kirby; Steve Ditko; Neal Adams; Bernie Wrightson; Jean Giraud (as Moebius); Frank Miller; Dave Sim; Art Spiegelman. Estados

Unidos: Stickytape TV. 1987. 60 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sM29i3eYSDc>>. Data de acesso: 8 nov. 2015.

1/6 –

<https://www.youtube.com/watch?v=_GMRaM3f7B8&list=PLVn4FbUw3nFt4GUelAu8ZKycpzMinc5Fh&index=1>

2/6 –

<https://www.youtube.com/watch?v=_-9RdmSm1yI&index=2&list=PLVn4FbUw3nFt4GUelAu8ZKycpzMinc5Fh>

3/6 –

<<https://www.youtube.com/watch?v=FYmIk8cGKEo&list=PLVn4FbUw3nFt4GUelAu8ZKycpzMinc5Fh&index=3>>

4/6 –

<<https://www.youtube.com/watch?v=k8paXptpflE&list=PLVn4FbUw3nFt4GUelAu8ZKycpzMinc5Fh&index=4>>

5/6 –

<<https://www.youtube.com/watch?v=HR28XbYqJ2o&index=5&list=PLVn4FbUw3nFt4GUelAu8ZKycpzMinc5Fh>>

6/6 –

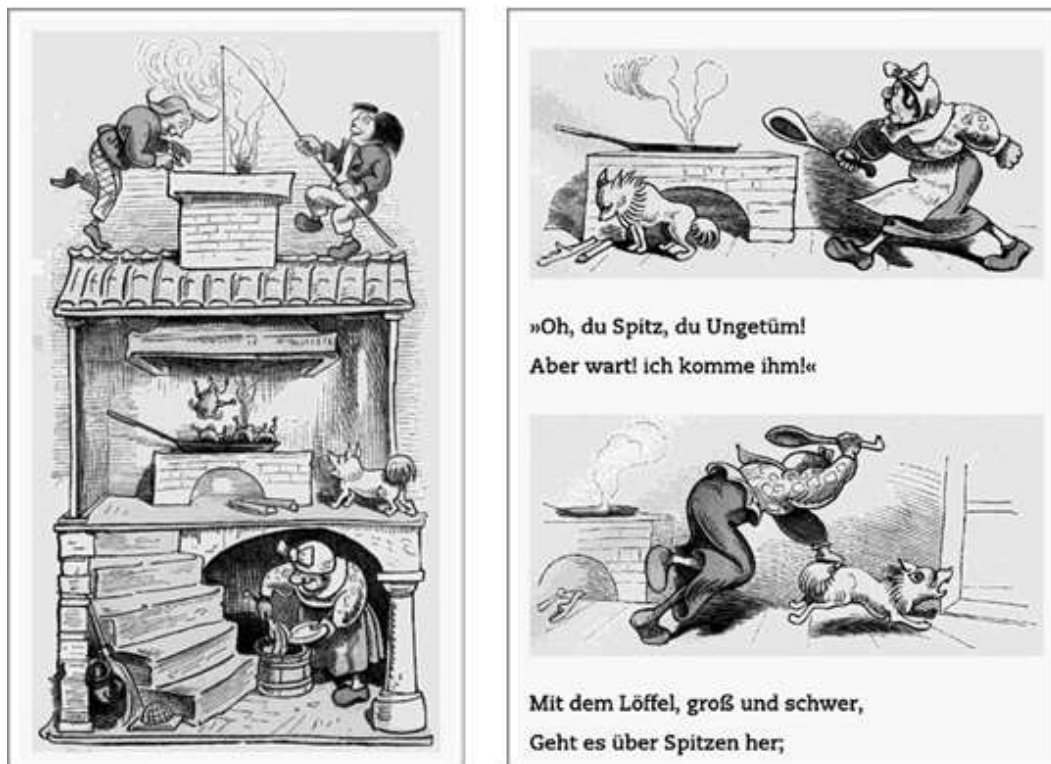
<<https://www.youtube.com/watch?v=Iw7wivTl5qM&list=PLVn4FbUw3nFt4GUelAu8ZKycpzMinc5Fh&index=6>>

UPON REFLECTION. entrevistadora: Marcia Alvar. 1991. 1 entrevista (27 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BLVG3GNvHkU>>. Data de acesso: 10 jul. 2015.

WILL EISNER PROFISSÃO CARTUNISTA. Direção, produção e narração: Mariza Furtado de Oliveira e Paulo Serran. Brasil: Scriptorium 1999. 162 min.

ANEXOS

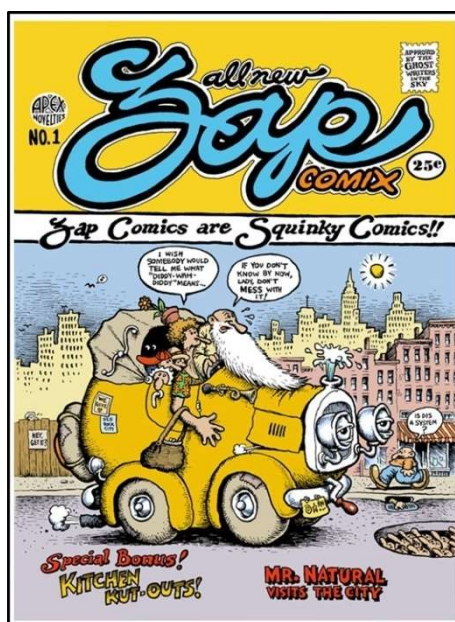
Anexo 1 – Max und Moritz (GARCÍA, 2012, p. 58).



Anexo 2 – Algumas das análise de Frederic Werthan acerca dos quadrinhos (SHUMACHER, 2013, p. 165).

- 1 - O formato da revista em quadrinho é um convite para a alfabetização.
- 2 - As revistas em quadrinhos de crime criam uma atmosfera de crueldade e engodo.
- 3 - Elas criam uma propensão para o aliciamento.
- 4 - Elas estimulam fantasias pecaminosas.
- 5 - Elas sugerem ideias criminosas e sexualmente aberrantes.
- 6 - Elas racionalizam essas ideias, o que pode ser mais danoso, eticamente, do que sua mera sugestão.
- 7 - Elas não apenas incentivam a delinquência, mas proveem detalhes sobre diferentes formas de técnicas de delito.
- 8 - Elas podem criar uma tendência para o desajuste da delinquência.

Anexo 3 – Robert Crumb, imagem de internet.



Anexo 4 – Outras publicações voltadas para a proposta do que seria a *graphic novel*.

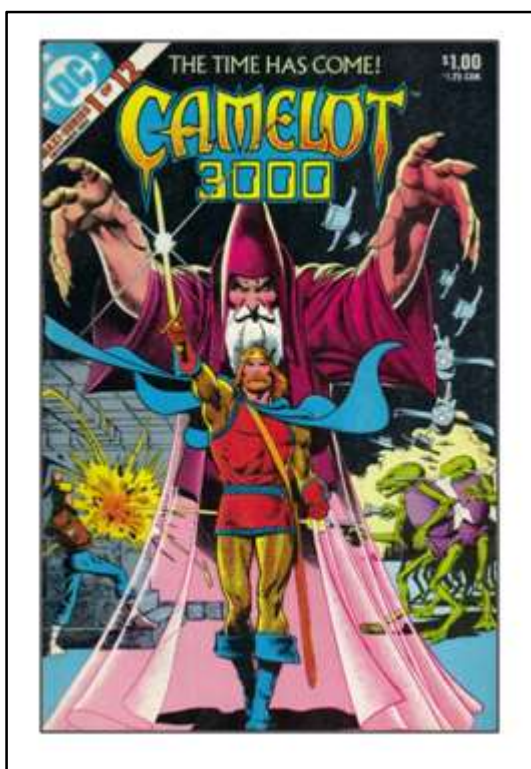
American Flagg (1983), de Howard Chaykin e *Monstro do Pântano* (1982), de Alan Moore, Stephen Bissette e John Totleben.



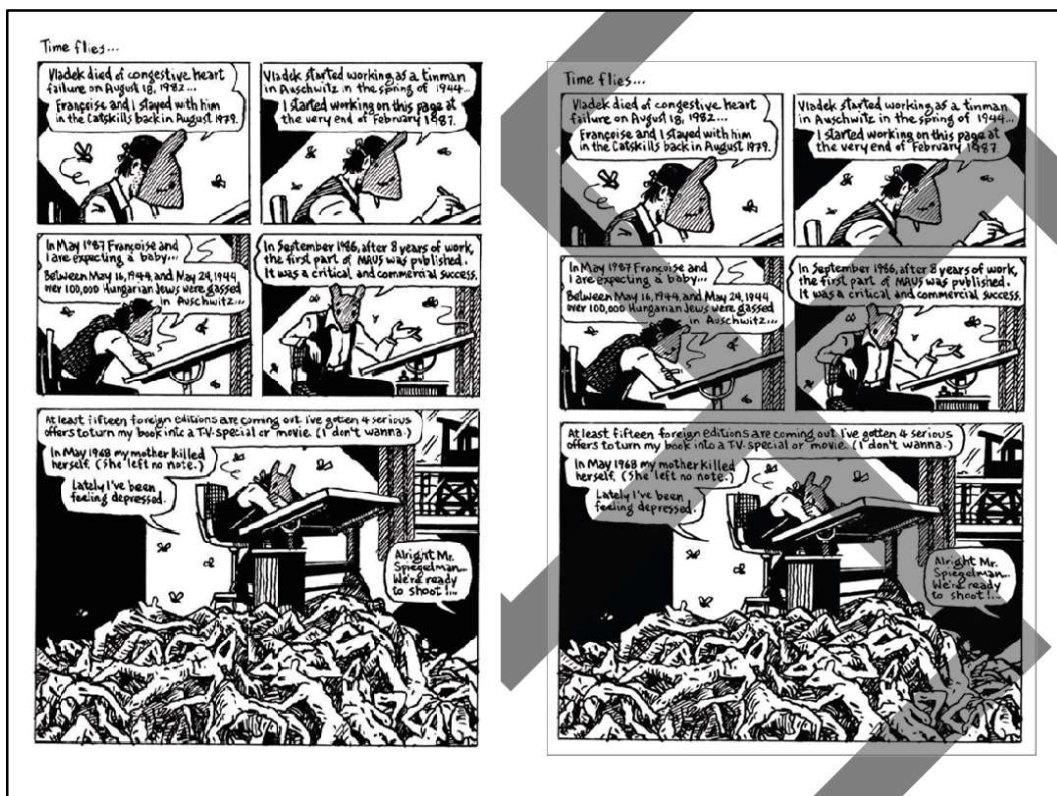
O demolidor (1986) e *Batman year 1* (1987) de Frank Miller e David Mazzucchelli.



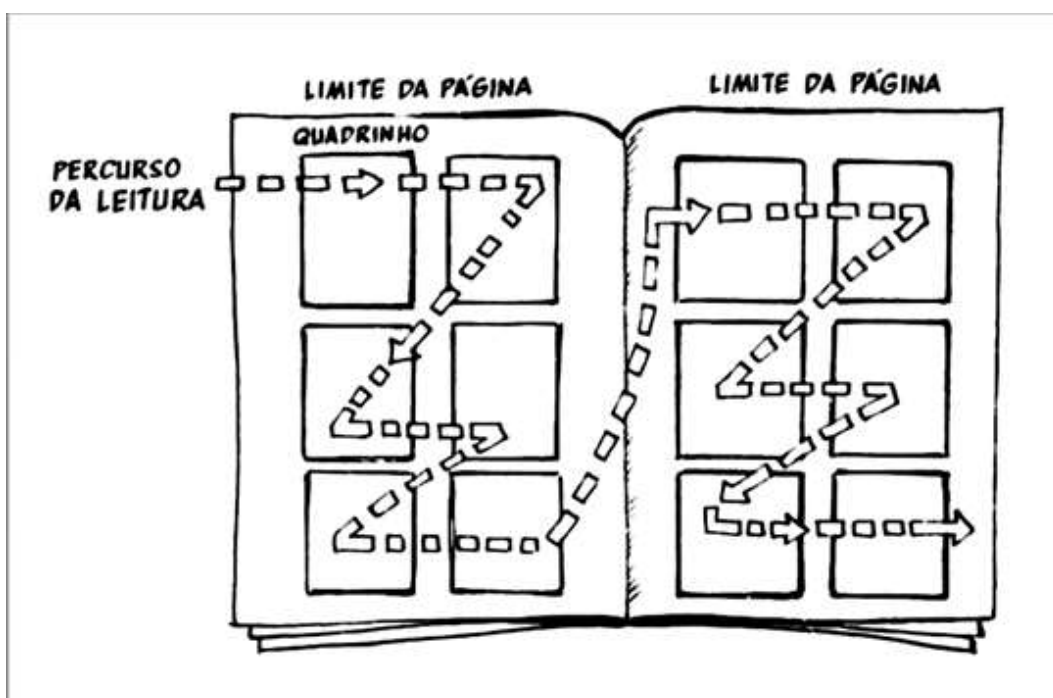
Camelot 3000 (1982) de Mike W. Barr e Brian Bolland.



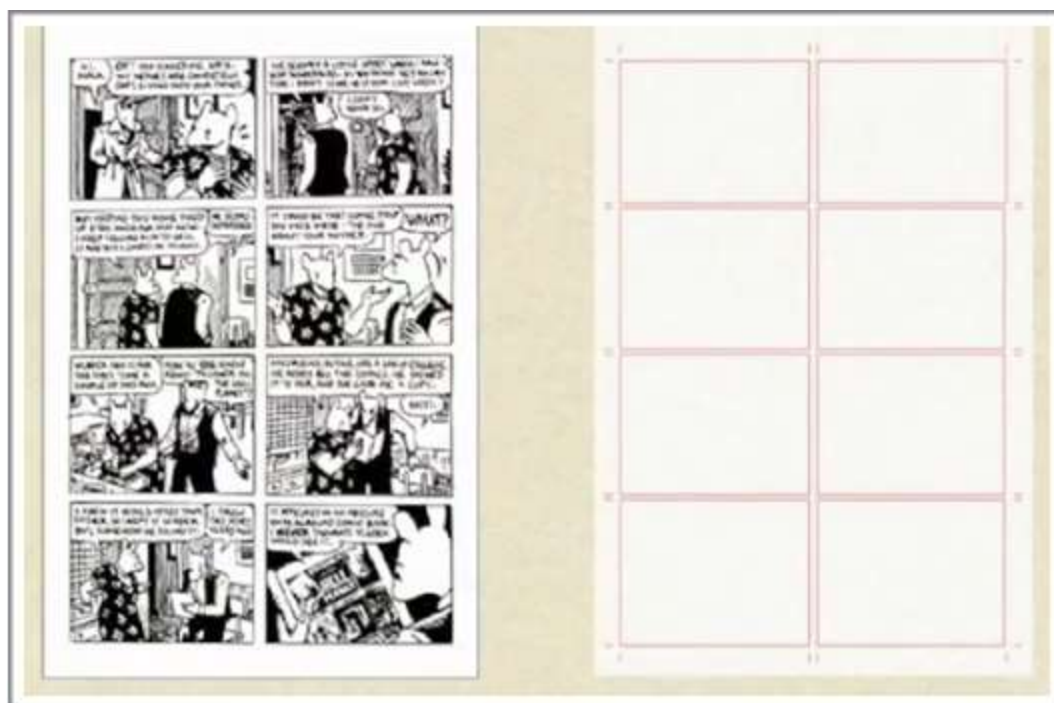
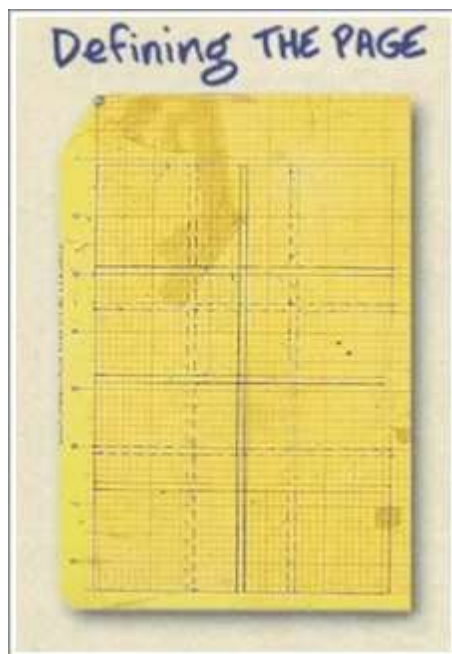
Anexo 5 – Suástica metonimicamente colocada ao fundo.



Anexo 6 – Sentido de leitura dos quadrinhos ocidentais (EISNER, 2010, p. 41).



Anexo 6 – Uso de um *grid* para estabelecer a organização dos quadros em *Maus* (SPIEGELMAN, 2011 b).



This section contains six panels of a political cartoon. The top-left panel shows a man shouting, with a speech bubble that reads: "I BELIEVE THE 'HONOR' OF PROBABLY BEING THE 14th in the world is a very important thing!" The top-right panel shows a man holding a large swastika flag, with a speech bubble: "IT'S ALL THE OTHER 13 COUNTRIES IN THE WORLD WHO AREN'T WITH US, THE ONLY ONE WHO'S WITH US IS US!" The middle-left panel shows a man holding a swastika flag, with a speech bubble: "IT'S ALL ABOUT HONOR, HONOR, AND THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD!" The middle-right panel shows a man holding a swastika flag, with a speech bubble: "HONOR! HONOR! HONOR! IT'S ALL ABOUT HONOR! THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD IS A VERY IMPORTANT THING!" The bottom-left panel shows a man holding a swastika flag, with a speech bubble: "THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD IS A VERY IMPORTANT THING!" The bottom-right panel shows a man holding a swastika flag, with a speech bubble: "IT'S ALL ABOUT HONOR, HONOR, AND THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD!" To the right of these panels is a 2x2 grid of empty boxes for notes.

This section features a large political cartoon of a concentration camp. At the top, a train car with a swastika is labeled "THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD IS A VERY IMPORTANT THING!". Below it, a sign reads "THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD IS A VERY IMPORTANT THING!". In the center, a sign reads "THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD IS A VERY IMPORTANT THING!". At the bottom, a sign reads "THE 'HONOR' OF BEING THE 14th IN THE WORLD IS A VERY IMPORTANT THING!". To the right of the cartoon is a 2x2 grid of empty boxes for notes.

Anexo 8 – Entrevista da personagem Dr. Manhattan enquanto Espectral e Coruja são abordados em um beco, em vários momentos o texto aplica-se a ambas as situações (MOORE, Alan; GIBBONS, Dave, HIGGINS John, 2005).









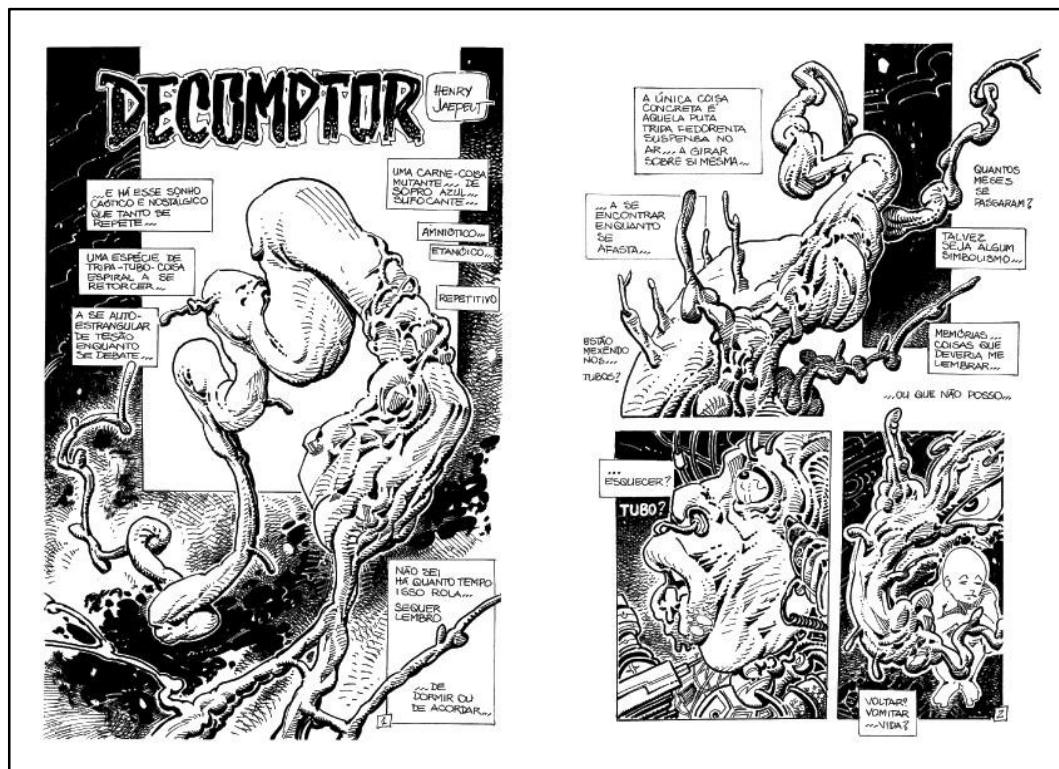
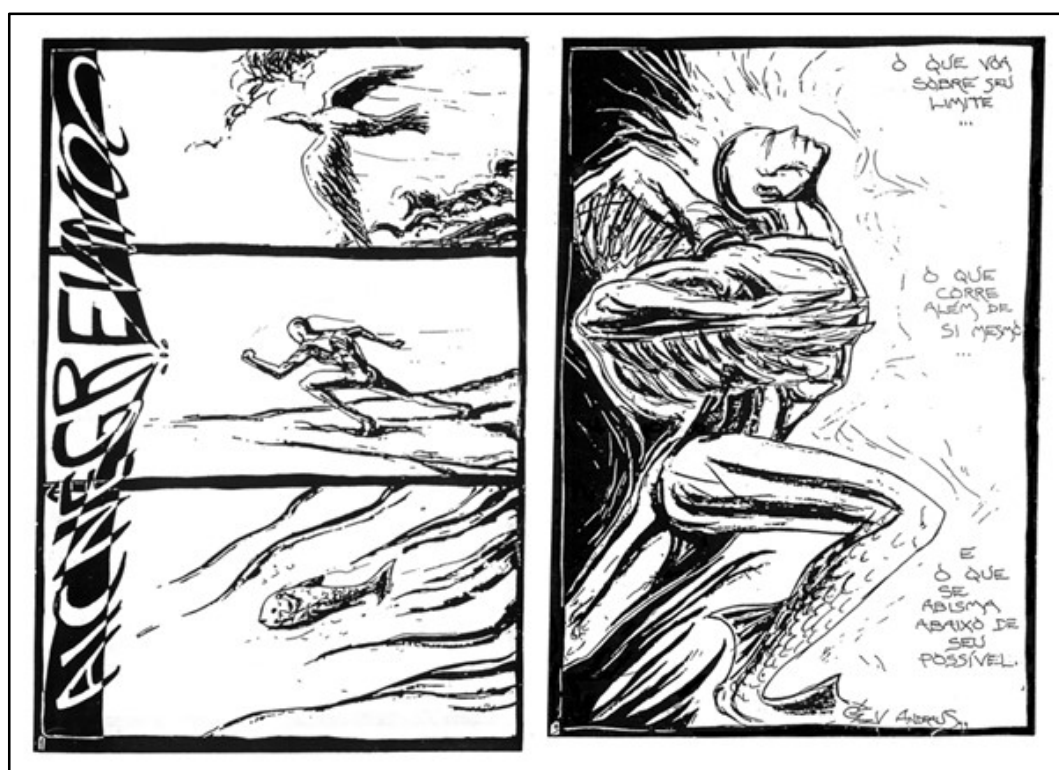


Anexo 9 – Requadros em forma de televisores introduzem a voz dos programas de televisão de Gotham (MILLER, Frank, 2012).

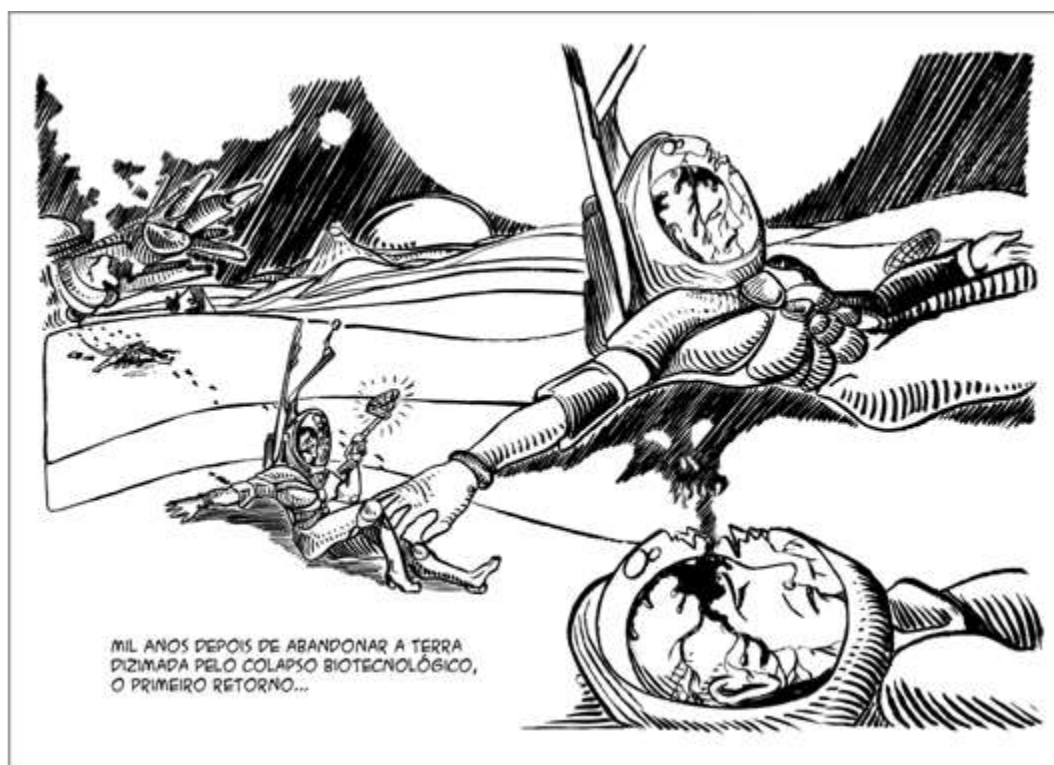


Anexo 12 – Exemplo de HQ poético-filosófica.

Decomptor, de Henry Jaepelt.

Fanzine *Convergência*, de GazyAndraus.

Ciberpatuá Quântico, de Edgar Franco



Anexo 13 – Demais animais representados em *Maus: a história de um sobrevivente*.

Cães representando os americanos.



Renas representando os suecos.



Traça representando os ciganos.



Sapos representando os franceses.



Peixes representando os britânicos.



O fotógrafo



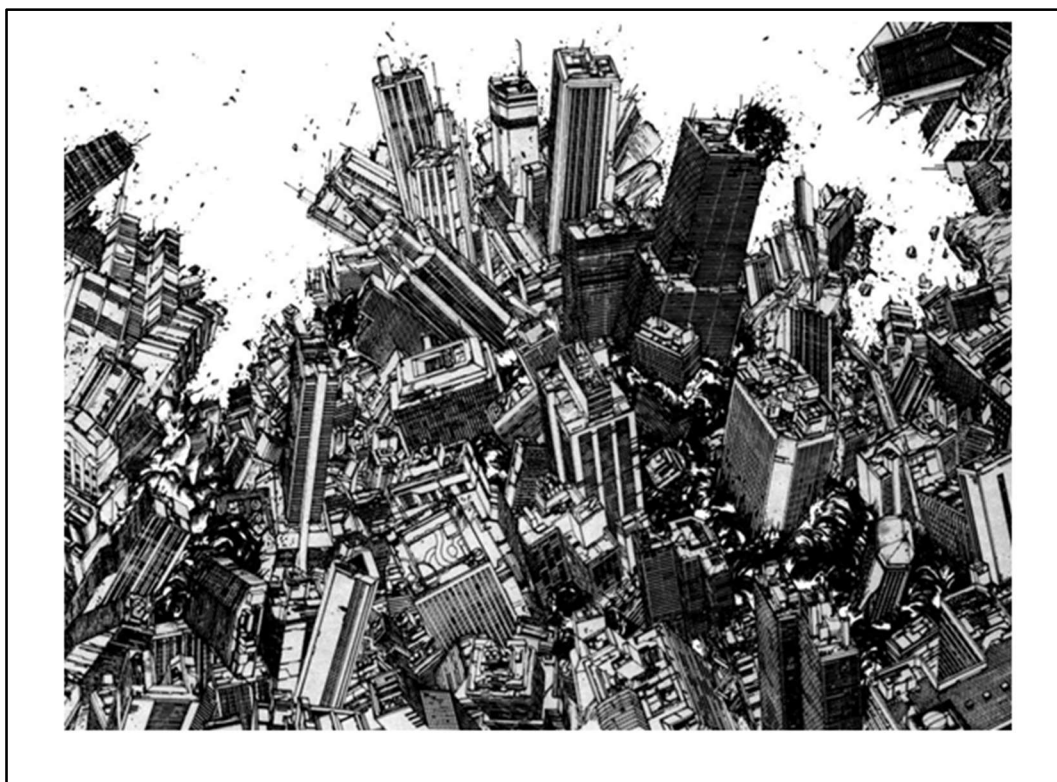
Persépolis



Retalhos



Anexo 16 – Akira (1982 a 1990), de Katsuhiro Otomo.



Anexo 17 – Outras representações mais cartunizadas de ratos.

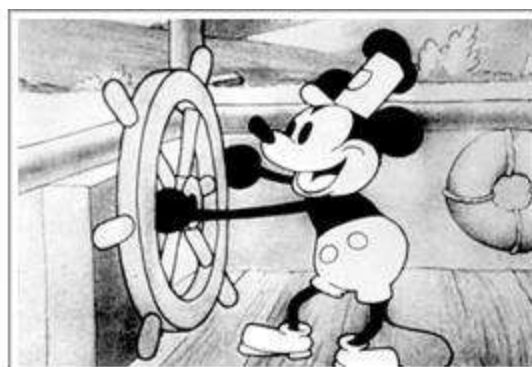
Fievel



Tom



Mickey



Anexo 19 – Exemplo de HQ de Daniel Clowes, *Just anotherday*, em que se utiliza de um código mais complexo, em que o rosto do personagem-autor muda em cada quadro (GARCÍA, 2012, p. 219)

